

HECHA EN ARGENTINA

XTREME

PC

AÑO 1 • NUMERO 6

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

ABRIL 1998 • \$4,90

URUGUAY \$35 • BOLIVIA \$14 • PARAGUAY \$7800
CHILE \$1600 • PERU \$10 • ISSN 0329-5222

El juego de Shiny que promete revolucionar los arcades en 3D con gráficos nunca vistos

Messiah

PREVIEWS EXCLUSIVOS!

■ Ultima IX

La última aventura del Avatar es también su mayor desafío: Evitar el fin de Britannia

■ Army Men

Un nuevo juego de estrategia en el cual nuestros soldados serán... ¡De plástico!

Reviews: PC Fútbol 6.0 • Journeyman Project 3 • Mysteries of the Sith • Balls of Steel



GRUPO 4

DE ESTE JUEGO VA A HABLAR TODO EL MUNDO EL MES QUE VIENE



FORSAKEN

AHORA QUE LO VISTE, ¿TE VAS A PODER AGUANTAR UN MES?

DEMO DISPONIBLE EN:
www.forsaken.com

ARISOFT S.R.L.

Bucarelli 1251 (1427) Villa Urquiza • Tel.: 522-2321 / Fax: 523-4966
e-mail: arisoft@overnet.com.ar

SUCURSALES EN

CORDOBA - E-Mail: arisoft@onenet.com.ar
Av. Gral Paz 94 - Piso D17 (5000) - Tel/Fax 051-230877
ROSARIO - E-Mail: kadima@citynet.net.ar
Rioja 1634 (2000) - Tel/Fax 041-483126/491139
MENDOZA - E-Mail: esol@net.losandes.com.ar
Olacopaga 1345 - Ciudad de Mendoza (5500) - Tel/Fax 061-256694
BUENOS AIRES - E-Mail: yubir@networld.com.ar
Maipú 393 (4000) - Tel/Fax 081-227000
BARRIO DE LAS PIEDRAS - E-Mail: hscenz@compustore.com.ar
Bilbao 1007 (9420) - Río Grande (9450) - Tel/Fax 0964-27530/25478/24081
CATAMARCA
Sarmiento 350 (4700) - Tel/Fax 0363-31251/22222
NUEVO NOGA Shopping - Local 57 (4400) - Tel/Fax 087-312030/07/6657
SAN JUAN - E-Mail: globeware@interredes.com
Laprida 678 (Este) (5400) - Tel/Fax 064-212656

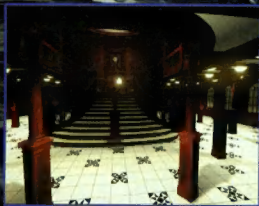
FORSAKEN © 1997 ACCLAIM ENTERTAINMENT. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ACCLAIM ES UNA MARCA REGISTRADA DE ACCLAIM ENTERTAINMENT. DESARROLLADO POR POSE ENTERTAINMENT LIMITED

TITANIC

ADVENTURE. OUT OF TIME

**UNA AVENTURA PARA ALTERAR LA HISTORIA
EN EL BARCO MAS FAMOSO DE TODOS LOS TIEMPOS**

- Reconstrucción digital exacta del RMS Titanic con asombrosos gráficos foto-realistas
- Más de 25 personajes interactivos que recordarán tus acciones, actuando de acuerdo a las mismas
- Opción de tour Guiado-Explora el Titanic y aprende acerca del barco con las guías interactivas
- Fácil de manejar, entornos 3D totalmente explorables
- Banda de sonido original y efectos ambientales en Estéreo 3D.



**DISPONIBLE EN ABRIL
PARA WINDOWS 95**

© 1998 Cyberfix Inc. Todos los derechos reservados. Cyberfix es una marca registrada de Cyberfix Incorporated. Windows 95 es una marca registrada de Microsoft.

CONSIGA ESTOS PRODUCTOS EN:



ARISOFT tiene los derechos de distribución exclusiva, el uso del logo, patentes, marcas, código fuente, arte gráfico, etc.
Y la opción de perseguir judicialmente su comercialización ilegítima.

EL JUEGO QUE PROMETE REVOLUCIONAR LOS ARCADES EN 3D CON GRAFICOS NUNCA VISTOS

m e s s i a h



PAGINA 26

Se ha dicho que el fin del mundo vendrá con la destrucción de los siete sellos. Estos sellos mantienen a los poderes del cielo y el infierno alejados de la Tierra, y protegen la autodeterminación de los humanos. Se dice que cuando cada sello se rompa un nuevo poder se liberará en la tierra, y limpiará lo malo.

No es tiempo de que el mundo acabe, pero parece que esto sucederá de todas formas.

Los siete sellos del Apocalipsis están escondidos, a salvo hasta el Día del Juicio. Mientras estos sellos permanezcan intactos, las fuerzas del cielo y el infierno no podrán completar su batalla final como los profetas han predicho.

Como los sellos permanecen intactos, las verdaderas fuerzas del cielo y el infierno no pueden



tocar directamente a la Tierra. Los poderes del infierno han empezado las preparaciones y han enviado secretamente un emisario a la Tierra para comenzar la batalla final. Así esperan desbalancear el poder a su favor y ganar la batalla antes que el cielo pueda reaccionar. Nadie jamás acusó al Diablo de jugar limpio.

Los poderes del cielo han creado en la Tierra su propio guerrero para detener este plan diabólico. El resultado es Bob, y su propósito es encontrar los sellos para que sean rotos cuando corresponda, y destruir al soldado del infierno para mantener el balance en la Tierra hasta el Día del Juicio. El campo de batalla ha sido escogido, los campeones están en su lugar.

El fin del mundo esta más cerca de lo que piensas...

Nota del Editor

Jugar... Cuando mis padres me regalaron, allá por los comienzos de los años ochenta mi primer Atari 2600 no se imaginaban lo que estaban desencadenando.

Lo cierto es que crecí jugando, pasé noches de mi vida entera frente a la pantalla luminosa de los diferentes equipos que tuve, conocí varias veces la satisfacción que da finalizar un buen juego y comparti

con mis amigos el placer de divertirme con los argumentos de las más ocurrentes aventuras gráficas, o de emocionarme con los actos más heroicos de los personajes en los juegos de Rol.


En cierta forma, mi historia es la historia de todos los que trabajamos en la redacción, y seguramente muchos de los lectores entienden que es lo que quiero decir, porque pasaron por momentos similares.

¿Que significan estas palabras? Revistas de juegos

hay muchas, en diferentes partes del mundo... Muchas son buenas y otras están hechas a su manera.

¿Cómo hacemos XTREME PC? No se trata únicamente de dedicación y trabajo, les puedo asegurar que eso no es todo... Cada página es un verdadero compromiso que afrontamos todos los días, porque queremos difundir y acrecentar algo que para nosotros es una verdadera pasión... Los juegos para PC.

NEWS	p.4
PREVIEW'S	
Age of Empires 2	p.13
King's Quest: Mask of Eternity	p.14
M1 Tank Platoon 2	p.16
Army Men	p.18
Dark Omen	p.20
Ultima IX: Ascension	p.24
REVIEWS	
Netstorm	p.31
Balls of Steel	p.32
Sega Touring Car Championship	p.34
Mysteries of the Sith	p.36
Ignition	p.38
Last Bronx	p.40
Croc: Legend of the Gobbos	p.42
Journeymen Project 3: Legacy of Time	p.44
Zork: Grand Inquisitor	p.46
Galapagos	p.48
FIA-18 Korea	p.50
PC Fútbol 6.0	p.52
MULTIMEDIA	
Encarta '98	p.54
Tommy & Oscar El Fantasma del Teatro	p.55
HARDWARE	
Todas las respuestas a las preguntas sobre placas 3D	p.56
LA ZONA 3D	p.62
LO QUE VIENE	p.64
EMULADORES	p.65
TRUCOS Y SOLUCIONES	
Hollywood Monsters	p.66
Broken Sword: The Smoking Mirror - Segunda Parte	p.70
G-Police - Turok	p.71
CORREO DE LECTORES	p.76
PROXIMO NUMERO	p.80



PC Fútbol 6.0

La nueva producción de Dinamic Multimedia, sin duda el mejor de la serie. Un completo review con todas sus características analizadas.

PAGINA 52

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

ABRIL 1998

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver
JEFE DE REDACCION Guillermo Belziti

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti
Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Uribeles

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo Juan Gil
Carlos Zota Santiago Videla
Durgan A. Nallar

PRODUCCION PUBLICITARIA

José D'Angelo

IMPRENTA

Antartica - Sacife

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Balgarrí 103
Cap. Fed. Tel.: 304-3510.
DIST. AUSTRAL S.A. Isabel La Católica 1371 Cap. Fed. Tel.: 301-0701.
DIST. I.S.A. Pte. L. S. Peña 1832/36
Bs. As. Tel.: 305-3160

XTREME PC 89, es una publicación mensual de Grupo Editorial, Bolívar 1107 S. 12º Capital Federal, C.P. 1066, Tel. fax: 331-3297, Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@capital.com.ar. Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 0229-5222. Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores. Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de la Editorial. Los aversos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes. All the brand/product names and artwork are trademarks or registered trademarks of their owners. Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos periodísticos. Impresión en Argentina, Abril de 1998.

Shot: Uno de los primeros juegos para Voodoo2



Housemarque, una nueva empresa finlandesa, quien editara anteriormente bajo el nombre Bloodhouse, el clásico de Commodore Amiga: Stardust, se encuentra a pleno, trabajando en su primera producción para PC: Shot.

Un equipo de 18 personas se encuentra desarrollando este arcade, que como detalle "original" nos presenta la novedad de que en un ataque a la tierra a manos de los marcianos,

nosotros seamos los invasores.

Según el director creativo Harri Tikkanen:

"Este argumento presentó decenas de ideas y opciones originales para el desarrollo del juego".

Housemarque intenta brindar una historia de proporciones épicas, donde varias naves extraterrestres han llegado a la tierra, cada una de ellas con cientos de aliens colonizadores equipados con la más avanzada tecnología.

Desafortunadamente para nosotros (los aliens) la invasión ha fallado y el contraataque ha comenzado. En este punto es donde nosotros nos incorporamos a la acción, que desde una perspectiva frontal, seremos los artilleros en una nave de ataque que debe salvar tecnología y sobrevivientes alien. Otra opción viable será liquidarlos antes de que los humanos los



capturan.

Pero lo más impresionante de todo esto, es sin duda la calidad gráfica -que pueden contemplar en las fotos- que promete ser una auténtica revolución. Desgraciadamente deberemos esperar un poco para disfrutar de esta prometedora maravilla que recién estará a la venta a principios del '99.

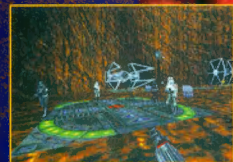
Cuando un equipo de desarrollo de juegos quiere mostrar las bondades de un nuevo hardware, la mejor manera es realizando un arcade. Su jugabilidad, típica, permite al equipo concentrarse aún más en crear efectos que asombran a los jugadores.



LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTA

STAR WARS™ JEDI KNIGHT™ MYSTERIES OF THE SITH™

COMPANION MISSIONS



Traducido y Doblado
al CASTELLANO

Necesita la versión original de
Jedi Knight para jugar estas
misiones oficiales.



Vive toda una nueva experiencia de **Jedi Knight**.
Repleto de nuevas características, **Mysteries of the Sith**
se convierte en una obligación para los seguidores del Jedi Knight.

www.lucasarts.com

THE OFFICIAL STAR WARS WEBSITE:
www.starwars.com

Servicio de atención al usuario: 553-7666 - e-mail: suporte@microbyte.com.ar



Paz Soldán 4975 - (1427) - Buenos Aires
Tel.: 553-7666 - Fax: 553-9444
e-mail: info@microbyte.com.ar



PARANA 504 - CAPITAL

CEREBROS. MAS CEREBROS...



Si hay una temática que atrae la atención inmediata de la mayoría de los usuarios de juegos, es sin dudas la del terror. Y no es motivo de asombro que los pocos exponentes del género -entre los que se destaca Resident Evil y su próxima secuela- sean número uno en todo el mundo.

Aunque parezca increíble algunos de nosotros que nos asustábamos de lo lindo jugando a Friday the 13th (Martes 13) en la Commodore 64 hace casi 10 años, no podemos creer lo avanzado de la tecnología aplicada a los juegos de hoy en día.

En este caso, esperamos no decepcionarnos, ya que Sega planea editar para principios de Abril, Flesh Feast, un juego de terror con soporte para un jugador o hasta ocho en su modo Multiplayer. Siendo muy interesante este último sobre todo por la posibilidad de elegir entre representar a un humano o a un zombi.

El juego se desarrolla a través de 17 niveles, en los que deberemos conducir a

un grupo de cuatro humanos simultáneamente a controlar por completo las acciones de uno solo, para descubrir el por qué los muertos de Nasat Island han vuelto a la vida, convirtiendo un centro vacacional en territorio de miedo y muerte donde nadie está a salvo. Para defendernos encontraremos un arsenal de más de 50 armas diferentes y decenas de sangrientas trampas para destruir a los "difuntos activos" que pululan por todos lados. En el camino encontramos humanos a los que deberemos ayudar a escapar con nosotros, hacia el final en donde deberemos penetrar un complejo donde se encuentra la solución al enigma de la resurrección de los muertos.

Con un argumento clásico de cine clase B y la potencia de un argumento atractivo para los jugadores, Flesh Feast se perfila para ser un ganador, o no ser que Sega continúe con la política de no incluir aceleración 3D de ningún tipo, lo que sería una verdadera lástima.

NT: La revancha

En el pasado, Windows NT se mantuvo al margen del mercado de los juegos, sobre todo por razones de compatibilidad. Pero en la última conferencia de desarrolladores de aplicaciones

DirectX, tituladas Microsoft Meltdown, el gigante de Redmond anunció a los fabricantes y desarrolladores de software que "Empecien a soportar NT porque éste será nuestro futuro en sistemas operativos." y teniendo en cuenta las ventajas que promete DirectX 5 en el futuro, así como la inclusión del mismo en Windows NT 5.0, todo indica que sin duda este OS será el que Microsoft empuje como líder en el '99.

El manager del proyecto DirectX, Kevin Baccus reconoce que hoy por hoy NT no es una plataforma viable para los juegos, sobre todo debido a la falta de soporte de aceleración 3D via hardware, pero también aclara que muchos de los juegos que no corren en NT se debe a que los desarrolladores no se toman el tiempo de testearlos bajo este sistema.

Microsoft espera en futuras conferencias terminar de convencer a los desarrolladores de que preparen sus productos para que funcionen sin problemas bajo NT y conseguir aplacar la furia de los jugadores usuarios del sistema.

Ahora, si Microsoft planea usar todos los medios de los que dispone para imponer el NT 5.0, ¿Qué va a pasar con el Windows '98, que supuestamente sale a la venta a fines de año?

La respuesta según MS es "NT todavía no está listo". Resumiendo el estado de DirectX y Windows, Jim Allchin, Microsoft senior vice-president of personal and bussiness systems group, dijo: "NT todavía es más complicado de lo que pretendemos, estamos trabajando en simplificar la interface para su uso, mientras potenciamos sus detalles y performance".

Entre tanto, Microsoft quiere seguir con el soporte para Windows 9x pero necesita empezar a presionar con anticipación a los equipos de desarrollo para el futuro del NT, especialmente en el área del hardware en la

que la ausencia de soporte es aún mayor.

En la conferencia se trató la necesidad e importancia de que aumente el soporte hacia NT sobre todo por la incrementación de su performance y su mejor estabilidad. Pero sobre todas las cosas se destacó el hecho de que DirectX 5 estará disponible en primer lugar para Windows NT.

¿Qué es lo que los jugadores, usarán durante el 98/99 (a no ser que deseen soporte para multiprocesadores)?, por ahora Windows 98. Pero para fines del '99, las novedades que incluirá el nuevo NT, y específicamente el citado soporte a DirectX, placas aceleradoras y un mejor soporte multiprocesador, lo harán el OS de preferencia de crítica y público. Puede MS convencer a los consumidores de un nuevo cambio de sistema operativo antes del fin del milenio?

El tiempo lo dirá, pero lo que sin dudas la compañía desea es que los juegos estén disponibles para el sistema en el momento de su lanzamiento. El "gran" Bill se encargará de que seguramente, como ya es costumbre, se haga su voluntad.

UNA REBELION EN TIEMPO REAL

Cada vez que aparece un juego basado en el universo de Star Wars, es una gran fiesta para nosotros que nos auto-consideramos compradores compulsivos.

La buena noticia es que Star Wars: Rebellion, cuyo preview les ofrecimos en nuestro número 3, muy pronto estará a la venta y completamente en castellano.

Este excelente juego, llevará por primera vez al clásico universo creado por George Lucas al campo de la estrategia.

Vendrá presentado en 1 CD y un completo manual imprescindible para comprender la interfaz y el sistema de juego. Además en los menús podremos acceder a una mini enciclopedia con información y todos los detalles de cada uno de los elementos, personajes y sucesos de Star Wars.

El juego será distribuido en nuestro país por Microbyte y tal vez en el momento que lees esta nota probablemente ya se encuentre en la estantería de tu negocio favorito.



X-FILES La verdad está muy cerca, el juego también.



La serie número uno de los Estados Unidos con millones de seguidores, episodio tras episodio está a punto de ver la luz por primera vez como una aventura gráfica interactiva con las participaciones de sus protagonistas.

David Duchovny y Gillian Anderson, junto a varios de los coprotagonistas.

Fox Interactive se ha unido al ganador del Emmy de TV Chris Carter para producir lo que creen definirá los parámetros de un nuevo género.

Paul Provenzano, el director ejecutivo del desarrollo de productos de Fox y además un gran fan de la serie explica: "El FMV (Full Motion Video) apuesta". Con esta descripción del género uno se pregunta, ¿Entonces para qué se encuentra desarrollando un juego con una fuerte base

de FMV el juego X-Files? - pero continúa: "Apesta como fue utilizado hasta el momento, con: mala actuación, mal filmados y con malos argumentos. Nosotros estamos trabajando con los escritores, los protagonistas y el director de fotografía de la serie".

En el juego representamos el papel de un agente, que siguiendo con las órdenes de Skinner, el director de la agencia, debe dar con el paradero de Mulder y Scully que han desaparecido misteriosamente.

Para ir matando el ansia, los fanáticos de la serie, ya se encuentra disponible, X-Files: Unrestricted Access, una colección completa de todos los datos importantes de todos los capítulos emitidos de la serie, más toda la data adicional, imprescindible para comprender más a fondo, los misterios que se entretrejen semana a semana en la popular serie.



NOTICIAS DE ÚLTIMO MOMENTO

American, fue

American McGee, uno de los principales diseñadores de niveles de id Software, creador de sonidos y manager musical ha sido despedido.

Según John Carmack, American McGee fue separado de sus funciones por diferencias creativas. Carmack se refirió a McGee de esta manera: "Su contribución en el pasado incluye a tres de los mejores juegos jamás editados (Doom 2, Quake y Quake 2), pero últimamente no estábamos viendo lo que queríamos". El diseñador se encontraba junto a id desde 1994 y aparentemente sus ideas creativas se iban distanciando cada vez más de las de id para con su nuevo proyecto Trinity.

Aun no se sabe que destino tendrá McGee en el futuro, ¿ira junto a John Romero a Ion Storm?, el tiempo lo dirá.

EA al Zoo

Electronic Arts anunció que ha firmado un contrato mundial con los derechos para incluir en el campo del entretenimiento interactivo a uno de los exponentes más populares, de un deporte no demasiado popular en la Argentina, estamos hablando, por supuesto de Tiger Woods y del Golf.

EA tiene planeado editar un nuevo simulador de este deporte en formatos PC y Playstation bajo la figura de este ascendente golfista. Según un ejecutivo de EA, Tiger Woods contribuirá con el diseño de este producto, así como participaciones en futuras versiones del ya clásico PGA Tour Golf.

La licencia del deportista fue cedida a EA por Nike Inc en una suma no revelada a la prensa.

Psygnosis apoya al DVD

Lander, una versión mejorada del clásico de C64: Thrust, - que a su vez está "inspirado" en un viejo juego de Atari llamado Gravitator - está siendo desarrollado por Psygnosis como un juego exclusivo para el sistema DVD.

Continúa en la página 9

RANKING DE XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	Curse of Monkey Island	LucasArts	Aventuras	1
2	Quake 2	id Software	Acción/Arcades	2
3	FIFA: RTWC 98	EA Sports	Deportes	3
4	Tomb Raider II	Eidos Interactive	Acción/Arcades	4
5	Jedi Knight	LucasArts	Acción/Arcades	5
6	PC Fútbol 5.0 Apertura '97	Dinamic Multimedia	Deportes	-
7	Wing Commander Prophecy	Origin	Simuladores	-
8	Grand Theft Auto	DMA Design	Acción/Arcades	-
9	NBA Live 98	EA Sports	Deportes	6
10	Hollywood Monsters	Dinamic Multimedia	Aventuras	-

Acá tenemos nuevamente el ranking de los lectores de XTREME PC.

Los títulos en la tabla de la izquierda fueron los más votados desde nuestra publicación anterior.

Por el momento los juegos favoritos siguen siendo los de aventuras y acción, mientras que algunos de deportes y estrategia permanecen.

Para participar de esta sección solamente tenés que enviar un mail o una carta indicándonos cuáles son tus juegos favoritos.

Para premiar a todos los que nos ayudan a elaborar este apartado, a partir de este número sortearemos mensualmente un juego original entre todos los votos enviados.

El ganador aparecerá en estas mismas líneas, en cada ejemplar de XTREME PC.

Esperamos tu colaboración, para que todos sepamos a qué se juega en Argentina.

STARSIEGE NO SOPORTARA DIRECT3D

Dynamix ha anunciado que no utilizará Direct3D para su nuevo lanzamiento Starsiege. Dynamix utilizará en cambio Open-GL y Glide, de 3Dfx.

Parece que Direct3D ha causado al equipo de desarrollo en Dynamix "nada más que problemas", dijo a la prensa Rick Overman, programador en líder. "El manejo de las texturas requiere demasiada memoria en el

Direct3D y no queremos sacrificar la calidad de los Hercs por ningún motivo".

Para los que no recuerdan, Starsiege es el nuevo nombre que se le ha asignado al Earthsiege, un simulador de robots similar al Mechwarrior, y uno de los programas que están teniendo más comunicación con el público por parte de los programadores.

Sin duda otra desición a favor del fan.



Jack Orlando sorprenderá al mundo

En la ciudad polaca de Bielsko-Biala, la división Top Ware ha realizado un enorme esfuerzo en producir un título que muy pronto sorprenderá al mundo.

Se trata de una aventura gráfica, con tecnología de última generación, gráficos 640x480 y colores de 16 bits (igual que Curse of Monkey Island o Broken Sword 2).

La acción transcurre en los años 30, en los Estados Unidos de la pos-prohibición, es decir luego de que la ley seca que no per-

mitía consumir alcohol haya sido levantada.

Nuestro personaje es Jack Orlando, quien alguna vez fuera uno de los mejores detectives privados y un héroe nacional.

Ahora luce castigado por la vida nocturna y el alcohol. Atrapado entre un presente oscuro y un pasado de gloria, amanece en los bares de los suburbios con el olor del whisky y el tabaco.

Accidentalmente es testigo de un asesinato, pero cuando intenta intervenir es sorprendido por el asesino que mediante un golpe lo deja fuera de combate.

Cuando es encontrado por la policía junto al



cadáver se convierte en el sospechoso número uno.

Jack valiéndose de su experiencia, tendrá sólo 48 hs para probar su inocencia y aprovechar la oportunidad para conseguir el valor para ser el hombre que era.

Por lo que hemos visto Jack Orlando promete ser un gran título, con animaciones profesionales, guión adulto y una banda de sonido compuesta por Harold Faltermeyer, responsable de los temas de la película Top Gun, Un detective suelto en Hollywood entre otras.



JOHN CARMACK ANUNCIA QUAKE III

John Carmack anunció el pasado 13 de Marzo que su empresa id Software implementará el nuevo engine llamado Trinity y que se encuentra en pleno proceso de elaboración, para la realización de la tercera parte del Quake. Trinity estará dividido en dos partes, los gráficos y todo lo demás. Cerca de la culminación del desarrollo de Quake, Carmack pensaba que debía dividir Quake en esas dos categorías, pero al revés. Hacer la parte de Cliente/Servidor las mejoras de las modificaciones del framework, y que, junto con un engine similar al DOOM (al estilo Duke) para un juego, y después hacer el renderizado 3D para el juego siguiente.

Carmack entonces va a intentar un pequeño experimento.

La parte no gráfica que había planeado para Trinity se va a quedar donde está hasta el próximo proyecto -contiene integración de java con código del cliente. Entonces a lo que realmente se va a dedicar es a la parte gráfica. La nueva engine va a ser solamente acelerada por hardware. No va a haber renderizado por software (como existió en los dos Quake anteriores), y es muy probable que no funcione en la mayoría del hardware actual. Carmack entiende que esto le va a traer aparejado una gran pérdida de clientes potenciales que no puedan estar a la altura de la circunstancia, pero la compañía está cansada de tener que limitar su creatividad por tener que sostener más tiempo el renderizado por software. El cree que seguramente va a haber muchas opciones para gente que quiera seguir jugando juegos con los engines del Quake 1 y 2 y sin poseer el hardware adecuado para la próxima generación (como es el caso de Half Life, Heretic II, SIN y Daikatana).

Según Carmack, hay algunas cosas específicas que pueden influenciar la elección de una nueva placa aceleradora 3D.

1) Está seguro que todas las texturas del Quake 3 van a ser creadas para visualizarse en 24 bits. Con un acelerador que pueda realizar todo el trabajo 3D en colores de 24 bits van a tener un juego que se vea bastante mejor que en una tarjeta que soporte 16 bits. Esto por supuesto va a costar algo de velocidad.

2) La mayoría de las texturas van a ser en alta resolución. Grandes cantidades de memoria para la textura van a hacer una gran diferencia en performance, tal cual ocurrió en el Quake 2.

3) Algunos efectos de renderizado requieren modos de "blending" que algunas tarjetas no soportan.

4) Los requerimientos de velocidad de relleno van a ser de un 50% superiores a lo requerido en el Quake 2, en general. Las tarjetas que tengan una velocidad de relleno limitada van a tener que bajar la resolución para una animación más suave.

5) Los requerimientos de triángulos van a ser por lo menos el doble del Quake 2, y se van a poder escalar a niveles mucho más grandes en lo que a detalle respecta a el hardware apropiado.

A continuación te mostramos una lista de las tarjetas disponibles en la actualidad, y como Carmack las considera con respecto al Quake 3:

Voodoo 1:

La performance va a ser un poco lenta, pero se va a ver bien y va a correr aceptablemente. De todas formas los usuarios de estas placas van a tener que usar texturas algo condensadas para evitar problemas con las mismas.

Voodoo 2:

Va a correr espectacular. Cree que comprar una placa con 12 MB es una buena idea si se quiere usar las texturas de alta resolución. El modo de renderizado principal no va a utilizar la ventaja de que la placa tiene dos unidades texel de la misma manera que el Quake 2 lo hace, así que la capacidad extra se va a utilizar para modos de renderizado de mejor calidad en vez de mayor velocidad.

Intel i740:

Va a correr bien con todas las opciones, y gracias a que las texturas vienen de la memoria AGP, no va a haber ningún problema con las mismas, aún con las texturas de alta resolución.

Rendition 2100/2200

El 2100 va a correr a la velocidad del Voodoo 1, y el 2200 más rápido. Van a soportar todas las opciones necesarias, y una 2200 con 8 MB va a poder utilizar las texturas de alta resolución sin problemas. Las Rendition son las únicas placas que van a poder hacer rendering de 24 bits, algo lento pero sin duda son las que tienen mejor calidad de renderizado.

PVR PCX2:

Probablemente no corra al Quake 3. No tiene ninguno de los modos necesarios de blending, así que no se va a ver bien.

RIVA 128:

Según Carmack, Riva los pone en una mala posición. Son muy rápidos, pero no soportan una opción importante. Tienen una pequeña pérdida de calidad y eso va a afectar la velocidad. Van a ser más rápidas que el Voodoo 1, pero no de la forma que lo eran en el Quake 2.

NOTICIAS DE ÚLTIMO MOMENTO

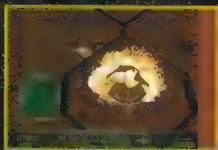
(Versión de la página 7)

La empresa anunció el comienzo del primer fin en la conferencia sobre tendencias del futuro realizado en Londres.

Para la versión DTV Progresiva, está reduciendo el juego totalmente a HD, y ahora podrá ser visto en los múltiples formatos MPEG 2, H.264 y sonido Dolby 5.1. La compañía distribuirá en paralelo una versión para la consola Sony PlayStation.

■ Mass Destruction

Para quienes le gustan los juegos sencillos y la destrucción masiva, les presentamos un nuevo título que muy pronto estará en el mercado argentino.



Desde el menú principal podrás elegir entre tres tipos de terreno, y deberás cumplir diferentes misiones que te irán encomendando, como destruir un campamento enemigo o los depósitos de agua.

Básicamente se trata de un juego visto desde arriba, un juego que combines con armas poderosas para acabar con las bases enemigas.

Por lo que todos los fans de gráficos en 3D van a disfrutar mucho de este juego, un juego muy divertido y para pasar una buena cantidad de horas con tu consola PC.

■ Nightious 3D II 12 MB

Micronis Computers, a través de su filial Micronis Technology, anunció que la memoria de 12 MB de RAM ya está disponible. Esta placa está basada en el chip de Elite, Voodoo 3. Al igual que las compañías 3D y la Creative Voodoo 2, Micronis también ofrece una Voodoo 2 por medio de un cable Trinity.

nVidia Riva TNT: ¿Más rápida que la Voodoo 2?

n

VIDIA ANUNCIÓ A LA VUELTA DEL primer semestre del 98 su nuevo procesador de gráficos, el RIVA TNT. Este chip, que se lanzará en el segundo trimestre de 1998, promete ser el más rápido del mercado.

NVIDIA

3D ACCELERATION

El nuevo chip de NVIDIA promete ser el más rápido del mercado. Este chip, que se lanzará en el segundo trimestre de 1998, promete ser el más rápido del mercado.

El nuevo chip de NVIDIA promete ser el más rápido del mercado. Este chip, que se lanzará en el segundo trimestre de 1998, promete ser el más rápido del mercado.

Pentium II de 400 MHz a la venta

Revendedores de chips ya están entregando las versiones de 350 MHz y 400 MHz del Pentium II, adelantándose al anuncio de salidas oficiales de los upgrades de más velocidad de Intel.

Ahora en stock, los chips de 350 MHz y 400 MHz se venderán en Estados Unidos a un precio de \$610 y \$800 respectivamente, de acuerdo con los datos proporcionados por uno de los revendedores.

Los nuevos chips necesitan un motherboard que por el momento aún no se encuentra disponible, y también necesitan una nueva memoria de más velocidad.

La memoria de mayor velocidad es necesaria porque algunos de los Pentium II más rápidos "hablarán" con la PC a velocidades mayores a los 100 MHz. Esto se puede comparar con las velocidades de comunicación con el bus actuales de sólo 66 MHz.

Fabricantes independientes esperan comenzar a distribuir los nuevos motherboards con el chipset 440BX una semana después de la fecha oficial de salida de los chips, de acuerdo a las fuentes, mientras que los motherboards de Intel saldrán a la par de los nuevos Pentium II.

También el 15 de Abril, Intel introducirá el Pentium II Celeron para PCs de valores que no superen los \$1000. El Celeron tendrá un precio estimado de \$104, y otros chips existentes sufrirán bajas importantes. El Pentium II de 300 MHz se podrá conseguir por \$368, contra \$530 que es su valor en la actualidad.

Intel también tiene planeada la salida del chip Pentium II de 450 MHz para el 26 de Julio a un precio estimado de \$760, aunque este costo puede aumentar a medida que su desarrollo avance.

FECHAS DE SALIDAS

Acces: X-Fighters	Activision	Primeros 98
Addiction Pinball	MicroProse	Octubre 98
Age of Empires II	Microsoft	Noviembre 98
Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Octubre 98
Axis & Allies	Activision	7/98
Baldur's Gate	Biosphere/Interplay	4/98
Battle of Britain 1941	Simulations	7/98
Battlewagons	SSI	8/98
Blackstone Chronicles	SSI	1/99
Creatures II	Midway	11/98
Dakutana	Simulation/Epoch Interactive	9/98
Deathtrap Dungeon	Edios Interactive	4/98
Deep Six	Activision	Septiembre 98
Descent: Freespace	Interplay	4/98 *
Die by the Sword	MicroProse	4/98 *
Dominion	Ion Storm	4/98
Duke Nukem Forever	3D Realms/Activision	9/98
Dungeon Keeper Gold	Bullfrog/EA	9/98
Earthworm Jim 2	Activision	9/98
European Air War	MicroProse	5/98
Extreme Warfare	Activision	9/98
Falcon 4.0	Spectrum/Holdbyte	5/98
Fighter Duel 2	MicroProse	Octubre 98
Final Fantasy VII	SquareSoft	4/98
Freedom in the Galaxy	Activision	10/98
Golgotha	Crack Dot Com	Verano 98
Great Battles of Caesar	Interactive Magic	9/98
Grim Fandango	LucasArts	Octubre 98
Guardians: A. of Justice	MicroProse	4/98
Half Life	Sierra	4/98
Hidden Wars	Activision	9/98
IK-10 Warning	Interactive Magic	Noviembre 98
IF-1A-19	Interactive Magic	5/98
Intrepid 44	Interactive Magic	4/98
Jagged Alliance 2	SSI	4/98
Jane's F-15	EA/Gale	4/98
Jenga	Hasbro	4/98
King's Quest: M. of Etern.	Sierra	6/98
M-1 Tank Platoon II	MicroProse	4/98
MAX II	Interplay	Verano 98 *
MechCommander	MicroProse	9/98
Mechwarrior III	MicroProse/TASA	Octubre 98
Night II: Magic VI	New Games/SCD	Octubre 98
Of Light & Darkness	Interplay	9/98 *
Panzer Commander	SSI	4/98
People's General	SSI	10/98
Phantom Ace	Activision	9/98
Populous: The T. Coming	EA/Infog	4/98
Prey	3D Realms/Activision	Agosto 98
Quake 2: The Reckoning	Id Software/Activision	Octubre 98
Quest for Glory II	SSI	Octubre 98
Reach for the Stars II	MicroProse/SSI	1/99
Redguard	Bethesda	Octubre 98
Return to Kronor	7th Level	Noviembre 98
Revolution	MicroProse/GT	4/98
Scrallm! Demons	Activision	Verano 98
Secret of Vulcan Fury	Activision	4/98 *
Serious III	Bullfrog/EA	9/98
Saves	Activision	Verano 98
Sid Meier's Alpha Cent.	Bullfrog/EA	6/98
SimCity 2000	Maxis	Octubre 98
Sin	Activision	6/98
Soldiers III	SSI	4/98
Squad Leader	Big Time/Activision	Noviembre 98
Star Control 4	Activision	10/98
Star Trek: First Contact	MicroProse	Octubre 98
Stratego	Activision	9/98
Su-27 Flanker 2.0	SSI	9/98
S.W.A.T. 2	Sierra	4/98
TRX 3	SSI	4/98
Tron: Evolution	Activision	Octubre 98
Ultima IX	Sierra/EA	Noviembre 98
Ultimate Civ II	MicroProse	5/98
Unreal	GT Interactive	Marzo 99
Warcraft Adventures	Bizzard	9/98
Warhammer 40k: C. M.	SSI	4/98
War of the Worlds	GT Interactive	Octubre 98
Wizardry VIII	SSI	Septiembre 98
X-Files Adventure Game	20th Century Fox	Septiembre 98

* Fecha estimativa de su lanzamiento en la Argentina. Todos los fechados están sujetos a cambios por parte de las compañías.

EL "GOLPE" DEL AÑO



GRAND THEFT AUTO

PC
CD
ROM

NO JUGARLO, ES UN CRIMEN



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO HARD COPY S.R.L.

1671 - Capital

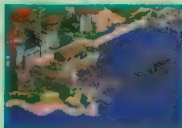
375-4622

BMG
INTERACTIVE

previews

IMÁGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN

En este número:



Age of Empires 2

p. 13

El nuevo juego de los estudios Ensemble tiene elementos para asombrar a los jugadores de estrategia en tiempo real. ¿Cómo será Age of Empires 2? ¿Cuándo podrás jugarlo? Todo esto, y algunas sorpresas te lo contamos en nuestro exclusivo preview.



King's Quest: Mask of Eternity

p. 14

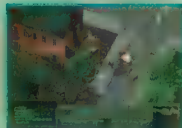
Roberta Williams es reconocida como una de las pioneras en el desarrollo de aventuras gráficas. Su mente creativa e innovadora nos ofrece la octava entrega de su saga King's Quest. Enterate de todas las posibilidades que tiene el nuevo engine 3D que Sierra utilizará en esta producción.



M1 Tank Platoon 2

p. 16

Después de 9 años, Microprose planea realizar la continuación de uno de los mejores simuladores de todos los tiempos. Aprovechando las nuevas tecnologías cuenta con innumerables ventajas.



Army Men

p. 18

¿Cansados de los juegos de estrategia en tiempo real?, este nuevo juego de The 3DO Company se perfila como el gran candidato a superar los parámetros establecidos del género, introduciendo grandes innovaciones.



Dark Omen

p. 20

Con elementos medievales y fantásticos Electronic Arts nos trae un nuevo juego de estrategia en tiempo real, con un engine novedoso al estilo Myth: The Fallen Lords.



Ultima IX: Ascension

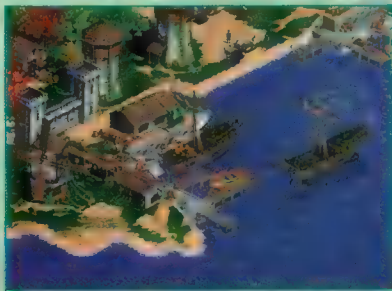
p. 24

Richard Garriot creador y fundador de la empresa Origin que se catapultó a la fama por la saga de su autoría, titulada Ultima, se encuentra preparando la novena entrega de la misma, en la que podremos presenciar el final de la tercer trilogía.

- CATEGORÍA: Estrategia
- COMPAÑÍA: Ensemble Studio
- DESARROLLADOR: Microsoft
- FECHA DE SALIDA: Diciembre del 1997
- DISTRIBUIDOR: Microsoft
- PLATAFORMA: Windows 95
- RECOMENDACIÓN DE HARDWARE: Pentium, 48MB de RAM, 10MB de espacio libre

Age of Empires 2

Microsoft planea la continuación de uno de sus títulos más exitosos



Las embarcaciones, el mar... un aspecto bastante real que la versión anterior.

Entre todos los juegos de estrategia en tiempo real que invadieron el mercado de los juegos para PC durante el pasado año de 1997, uno de los que más se ha destacado fue sin duda el sorprendente Age of Empires, revisado en XTREME

PC número 2.

¿Cuál fue el secreto de tal éxito?

Principalmente podríamos atribuirlo al delicado balance entre el control de recursos, relaciones con las civilizaciones rivales y el sistema de desarrollo, que dejaban a un costado algunas falencias en la inteligencia artificial que más tarde fueron resueltas mediante un patch.

Otra de las razones, fue el fantástico modo multiplayer que hechizó a millones de jugadores ■ lo ancho de todo el mundo, quienes se reunían a diario en el Microsoft Game Zone.

Ensemble Studios ha empezado ■ trabajar muy duro para crear la continuación que se titulará AGE OF EMPIRES 2, y parece ser por lo que han anticipado (y por lo que vemos en las fotografías de esta misma página) que el proyecto va bastante adelantado.

Esta vez, las campañas estarán ambientadas en la mística y oscura edad media, en un periodo temporal que comprende entre

el año 450 DC hasta los comienzos del renacimiento por el 1500 DC.

Los jugadores como en AOE irán avanzando por diferentes etapas de progreso, pero esta vez ■ conocerán como Middle, Dark, Feudal, Castle y Gunpowder ages. Los planes actuales son de incluir un total de 13 culturas diferentes entre las que encontraremos a los teutónicos, japoneses, bizantinos vikingos, mongoles y celtas.

Cada civilización tendrá, como era de esperar, sus propias edificaciones, atributos y estilo singular de progreso tecnológicamente.

Entre las novedades, cada cultura tendrá una unidad especial, un campeón o líder, por ejemplo el de los japoneses será un Samurai, los francos contarán con un Cruzado y los ingleses un Arquero.

Bruce Shelley responsable de los estudios Ensemble declaró: " Intentamos expandir todos los aspectos de Age of Empires que no tengan que ver con los combates. Creemos que hay mucha gente que no está interesada en el clásico Deathmatch, sino que aprecian otros aspectos del juego ".

Con esto en mente, lo primero ■ modificar es diferenciar bien el tipo de alianzas, si corresponden al orden militar o económico, dándose situaciones como las de estar en paz militarmente con una civilización, pero al mismo tiempo en guerra mediante embargos económicos.

El control de los recursos también ha sido modificado, para

empezar ■ ha agregado un nuevo elemento conocido como Ore.

El Oro ahora no puede ser obtenido directamente como lo hacíamos antes, forzándonos ■ comerciar con algunas de las otras civilizaciones para obtenerlo.

Imaginense que esto implica que también deberemos utilizar a nuestros guardias para que protejan ■ los mercaderes en las expediciones.

Otro cambio radical es la eliminación de límites en la construcción de estructuras, permitiendo al jugador crear cuantos edificios desee.

Los tamaños de las unidades serán prácticamente similares ■ AOE, pero se ha trabajado mucho en el tamaño de los decorados y construcciones de los niveles, incrementando notablemente el realismo de la escala. Los mapas también serán aumentados hasta un 300%.

Age of Empires 2, es algo que sabíamos que iba a existir desde el primer momento que vimos su primera parte. Por lo que parece en los estudios Ensemble han aprendido bastante de su primera experiencia, y si todo sale según lo previsto, para la primavera nos sorprenderán con un juego nuevo, en una época distinta y con un buen concepto reelaborado. X



Los nuevos gráficos de Age of Empires 2

King's Quest: Mask of Eternity

Roberta Williams y la octava entrega de su saga King's Quest cambiarán otra vez el concepto de aventura



Esta foto corresponde a las primeras imágenes del juego. A pesar de que los gráficos están en un medio terminados, es notable la calidad y profesionalismo de los gráficos que fueron realizados.

En la historia de las aventuras gráficas, el nombre de Roberta Williams es uno de los más trascendentes. Esta señora hizo su debut como creadora de aventuras en el año 1980 con su título *Mystery House*. En ese tiempo fue una idea innovadora, ya que por primera vez se usaron gráficos en una aventura de texto.

A lo largo de los años, fue el cerebro creativo de las aventuras de Sierra, siendo sus series King Quest, *Laura Bow* y *Phantasmagoria* pruebas legítimas de su brillante imaginación.

En la actualidad, Roberta está trabajando para llevar una vez más el género más allá. En esta nota te contamos todo sobre la octava aventura en la serie, que por primera vez será realizada totalmente en 3D y se la-

mará *Mask of Eternity*.

La historia

El objeto más precioso y sagrado del místico reino de Davenport, la máscara de la eternidad, ha sido misteriosamente destruida en cinco pedazos.

En consecuencia, una maldición ha caído sobre las tierras destruyendo la tranquilidad reinante.

Nubes negras descendieron convirtiendo aparentemente a todos los humanos que habitaban el mundo en estatuas de piedra.

Connor Mc Lyrr, ha sido lo bastante afortunado como para que uno de los pedazos de la máscara haya estado a su alcance en el momento de la tragedia, protegiéndolo del cruel destino que le ha tocado vivir al resto de la humanidad.

- CATEGORÍA: Aventura
- COMPAÑÍA: Sierra
- DISTRIBUIDOR: Sierra
- FECHA DE LANZAMIENTO: No se ha anunciado
- COMPAÑÍA: Sierra
- INFORMACIÓN EN INTERNET: www.kingsquest.com



En un mundo plagado de monstruos y cosas mucho peores, deberá conseguir las piezas restantes para completar la máscara, salvando a sus semejantes y restableciendo el balance perdido.

El juego

Esta vez, el título estará más orientado a la acción, a diferencia de los otros de la serie. Tal vez, por no querer repetir la experiencia de *Phantasmagoria*, en donde muchas veces los jugadores permanecían mirando la pantalla durante minutos sin interactuar.

Roberta Williams dijo: "No me permitiría nunca que sucedan experiencias como la de que un jugador permanezca en un sitio en absoluta calma. Las criaturas entrarán en escena en todo momento, garantizando la acción permanente".

El personaje principal será controlado como Mario o Lara Croft, con movimiento libre y una cantidad de posibles acciones, anulando la clásica interface basada en iconos, ya que no encaja con el mundo 3D.

El juego tendrá el mismo concepto que los anteriores, consistirá en encontrar obje-



La búsqueda que Connor emprenderá para salvar al mundo lo llevará a conocer a los más extraños personajes.



La tecnología usada en la vida al mundo exterior de Mask of Eternity es realmente asombrosa.

tos, hablar con otros personajes para que nos den pistas y así poder resolver puzzles.

La exploración del mundo de King Quest, es uno de los factores que más se han cuidado, por eso se maximizó algunos de los elementos de los RPG. Por ejemplo cuando encuentres algunas hierbas, podrás guardarlas para cuando necesites sanarte, con el dinero comprarás cosas en las aldeas, etc.



El juego de exploración. Cada escena parece ser inspirada de los mejores cuentos de fantasía.

• El engine

Para dar el salto entre el clásico estilo 2D al nuevo mundo en 3D, los diseñadores comprendieron que lo que necesitaban en primer lugar era tecnología.

Dynamix, una subsidiaria de Sierra, había creado el engine reconocido como ThreeSpace, usado en algunos simuladores de vuelo.

Aunque se requirieron algunos cambios, como por ejemplo evitar el pixelado con la aproximación de los terrenos, o idear una interfaz para los inventarios o diálogos, en un período de aproximadamente un año, los resultados fueron más que satisfactorios. La idea fue readaptar el engine mencionado

para poder usarlo en King Quest, aprovechando la experiencia de Dynamix en el área.

Mark Siebert, Productor del título, dió su propia opinión de cómo se ve Mask of Eternity: "Probablemente haya muchos juegos con engines 3D cuyos interiores se ven algo mejor que los nuestros en la actualidad. Pero el secreto de King Quest está en explorar sus tierras, sus exteriores, en el balance entre interiores y exteriores hemos apostado todo y creemos que hicimos lo correcto".

Los edificios y demás estructuras han sido creadas usando un editor de objetos llamado ZED, propiedad de Sierra.

Adam Szofran, uno de los programadores opinó: "Una de las cosas más curiosas, es que los interiores son parte del mundo también. Si entrás a alguna de las habitaciones, todo lo de afuera sigue estando, e inclusive si

observás por una ventana podrás ver que es lo que está sucediendo afuera."

Siebert agregó "Discutiendo acerca de cómo reaccionarían los monstruos, pensamos en la posibilidad de estar siendo cazados y buscar refugio dentro de una casa. Si cerramos la puerta a tiempo, podemos acercarnos a una ventana y atacarlo (si está dentro de nuestros medios), protegidos por la edificación. Estos elementos son los que agregan realismo e interés".

• Los gráficos

Como muestran estas fotos, el trabajo que está realizando Sierra para darle vida a este nuevo King Quest, sobrepasa la excelencia.

No sólo es mencionable el detalle con que ha sido hecho cada elemento de este fantástico mundo, sino también el de los personajes que viven en él.

Cada uno de los personajes tiene un marcado diseño y personalidad, dignos de los mejores cuentos de fantasía.

En Mask of the Eternity, encon-

traremos Momias, Enanos, Hombres serpientes, Caballeros fantasmas, Monstruos de nieve y numerosos e increíbles seres que nos harán mucho más difícil poder salvar al mundo.

A los polígonos texturizados se les han aplicado diferentes efectos de iluminación en tiempo real que aseguran una vista realista.



Se han implementado elementos propios de los juegos de rol para que nuestra búsqueda parezca más real.

• Conclusión

King's Quest: Mask of the Eternity tiene muchos elementos para ser uno de los títulos más esperados por aventureros, jugadores de rol y por quienes prefieren los juegos arcade.

La experiencia de Roberta Williams en desarrollar buenas historias, nos promete que el argumento tendrá bastantes sorpresas y vueltas de tuerca.

El reino de Danventry nunca fue mostrado como lo será en esta versión de 1998, que como dijimos antes, gráficamente se ve excelente.

El producto se encuentra casi finalizado, y la fecha de lanzamiento oficial es para agosto de este año. ☒



Hablar con otros personajes nos dará pistas para resolver muchos de los puzzles.

- CARRICOLA: Microprose
- COMPAÑIA: Microprose
- CATEGORIA: Simulador
- TITULO EN ESPAÑOL: M1 Tank Platoon 2
- DESARROLLO: Microprose
- DISTRIBUCION: Microprose
- PLATAFORMA: PC
- REQUISITOS: 386, 4MB, VGA
- PRECIO: 49.900

M1 Tank Platoon 2

El regreso del simulador de tanques más famoso de todos los tiempos

Los amantes de los buenos simuladores recordarán seguramente, un título de Microprose que se lució bastante allá por el año 1989. Estamos hablando de *M1 Tank Platoon*, un verdadero clásico, que tenía entre otras cosas un interesante generador de mapas aleatorios, que nos ofrecía la posibilidad de jugar indefinidamente misiones diferentes.

El secreto del éxito radica en que dicho juego satisfacía realmente a un público muy amplio, ya que el concepto cubría las expectativas de los jugadores de simuladores, juegos de estrategia y acción.



M1 Tank Platoon 2 es sin duda una de las secuelas más esperadas por los amantes de los simuladores de guerra.

Ha pasado casi una década, y para sacar provecho de las nuevas tecnologías, la empresa Microprose ha convocado a Scott Spanburg (creador del original *M1 Tank Platoon*) para desarrollar esta segunda parte que se titulará *M1 Tank Platoon 2*.

En el juego tendrás que comandar a un escuadrón de 4 tanques M1, en su versión M2 Abrams, ocupando las posiciones de Comandante y de Artillero. A diferencia de la primera parte, los tanques se conducirán automáticamente según las órdenes especificadas.

Unidades de refuerzo como infantería mecanizada, artillería, helicópteros, patrullas de reconocimiento y ataques aéreos, nos servirán como apoyo durante las misiones.

Para controlar las escuadras, contamos con dos sistemas electrónicos comunes a todos los tanques de la familia M1. El CIVT

(Commanders Independent Thermal Viewer) que le permite al Comandante tener una visión de lo que sucede en el campo de batalla, así como seleccionar los objetivos que el Artillero debe destruir y el IVIS (Inter Vehicular Information System), para transmitir órdenes al resto de la escuadra, establecer puntos de encuentro y planes de batalla.

Entre los distintos modos de juego tenemos las misiones de entrenamiento, que se realizan en el fuerte Knox y en el Centro Nacional de Entrenamiento, en donde aprenderemos todo lo básico antes de empezar a jugar. Después de esto, podemos optar por batallas individuales o campañas. Las batallas las podemos clasificar en dos grupos, las que pertenecen a la guerra del Golfo, y las de un hipotético conflicto entre la OTAN y el Pacto de Varsovia en Europa Central.

Tenemos cinco campañas: 2º Guerra de Golfo, Norte de África, Polonia, Rusia y Moldavia, que pueden ser jugadas en tres niveles de dificultad, que determinan el tipo de apoyo con el que contaremos.

La duración de las campañas varía según los acontecimientos, entre aproximadamente ocho a treinta misiones, haciendo casi imposible la posibilidad de jugar dos veces una campaña idéntica.

Por último tenemos el modo Multiplayer, que aunque al principio se había pensado que soportaría hasta ocho jugadores simultáneamente, se decidió finalmente que



Las distintas unidades fueron modeladas a escala según las originales para el juego.

el número ideal para conseguir una buena jugabilidad es cinco por LAN o dos por Módem.

En LAN habrá un modo de juego donde los primeros cuatro jugadores asumen el control de cada uno de los cuatro tanques del escuadrón y el quinto tendrá a su disposición las fuerzas enemigas.

Para aumentar el realismo cada una de las setenta unidades de combate presentes, han sido modeladas según las originales, y como se ha mejorado el sistema de inteligencia artificial ofrecerán un desafío superior a la primera versión.

El producto terminado correrá en un equipo que como mínimo posea un micro Pentium 133. Tendrá soporte para placas aceleradoras y estará disponible a partir de abril de este año.

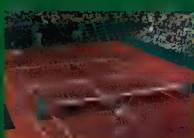
Vayan preparando porque Microprose se viene con algo muy bueno. **X**



La guerra encontrará en este juego su verdadera realidad.



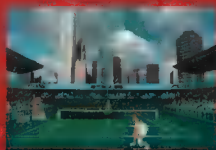
ROLAND GARROS 1997



**TRADUCIDO
Y DOBLADO
CASTELLANO**

Solo o acompañado,

en cualquier o en cualquier ambiente, un adversario en polvo de ladrillo, cemento, césped natural o sintético.



Con el auxilio del joystick o el teclado,

reproducir todos los efectos del juego de tenis: revés, slice, lift, lob, smash, volée, drop, line de fondo...

Elija su estilo de jugador

entre 13 perfiles y 4 managers, seguir un personaje, resistirse, forzar, jugar de fondo o ataques por la red.

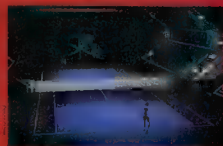
Salude a cámara y celebre sus mejores golpes de media set, como en la televisión.



Competición o simple entrenamiento:

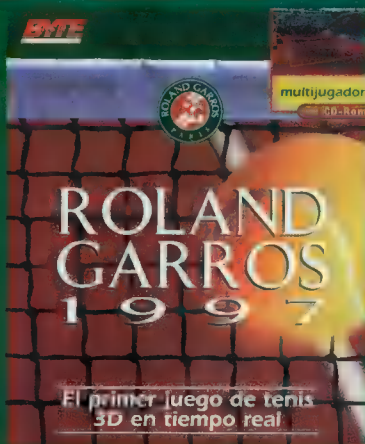
seleccionar el tipo de terreno para un entrenamiento sencillo o un torneo parti entre en la competición.

Y para los amantes de las sensaciones fuertes, un partido futurista donde todos los golpes están permitidos!



Red

Roland Garros 1997 le permite jugar en red local IPX. Ahora entre en el juego, y que gane el mejor.



PRECIO SUGERIDO
AL PÚBLICO
\$ 45



Paz Soldán 4975 - (1427) - Buenos Aires
Tel.: 553-7666 - Fax: 553-9444
e-mail: info@microbyte.com.ar

Servicio de atención al cliente: 200-7000 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar



Army Men

La gente de 3DO está ultimando los detalles de su nueva producción exclusiva para PC: Army Men

Hace algunos meses nos enteramos que un nuevo juego de estrategia en tiempo real se encontraba en desarrollo, pero con un atractivo que lo diferenciaba del resto, los protagonistas serían soldados de plástico.

Cuando los diseñadores de Army Men vieron que su producto era bueno, pero indudablemente podía mejorar, decidieron retrasar el proyecto unos meses más y aplicarle una serie de innovaciones que convertían a un muy buen producto en otro excelente.

• Un nuevo concepto

Así que desecharon el concepto primario de estrategia en tiempo real, para optar por algo diferente y menos trillado. El nuevo diseño, aunque no completamente original, permite una mejor jugabilidad y elimina los elementos de "espectador" de los primeros intentos.

La pregunta del millón es ¿Por qué son soldaditos de plástico los protagonistas en Army Men? Todos los que hoy tenemos veintipico de años o más, seguramente tuvimos una etapa de nuestras vidas signadas

por las misiones que realizamos junto a estos inolvidables soldaditos, pero realmente su presencia ¿puede hacer más divertido el producto?

Bueno, de acuerdo al productor ejecutivo Nick Earl: "Estábamos trabajando en el concepto de un juego de estrategia y usábamos un mapa de tablero para delinear nuestras ideas. Un día, estábamos usando los soldaditos de plástico para ayudarnos a conceptualizar la idea y a alguien se le ocurrió: "¿por qué no los usamos como protagonistas?". "La idea se nos adhirió al cerebro y terminamos realizando el juego con los soldados como las estrellas del producto".

Sobre el cambio en el concepto del juego, Earl dice que cree que el original era bueno pero tenía que ser mejorado: "La gente que lo testeó nos dijo que no se sentía parte del juego". "Entonces buscamos el camino para involucrarlos aún más en la acción", comentó. Para lograrlo tuvieron que rediseñar el juego, para que el personaje protagonista, Sarge, sea la figura principal en todo momento.

En vez de ordenarle a cientos de unidades trabajos y sentarnos ■ ver como los realizan, Sarge se introduce en la acción junto ■ sus subordinados. De hecho, el juego está diseñado para que nosotros, como Sarge estemos siempre al frente de todas las situaciones, batallando y usando ciertas funciones que nos ayudarán a salir victoriosos.

• Los bandos

El juego presenta cuatro bandos diferentes identificados con distintos colores. Los clásicos

- CATEGORÍA: estrategia
- COMPAÑÍA: 3DO Games
- DESARROLLO: 3DO Games
- TÍTULO DE LANZAMIENTO: Army Men
- DESCRIPCIÓN: juego de estrategia en tiempo real



El conflicto principal se desarrolla entre los verdes y marrones, teniendo los otros dos bandos papeles secundarios. En el modo para un sólo jugador participaremos en tres campañas de nueve misiones cada una, como Sarge del ejército verde. Cada una toma lugar en un terreno diferente: alpine (bosque), desert y bayou (pantanos). Cada misión tendrá varios objetivos que cumplir. Por ejemplo, tendremos que ir

■ a un cierto sector del campo de batalla y rescatar a soldados aliados, luego atacar fuerzas enemigas en otra sección, para culminar destruyendo su base principal.

Por supuesto, que es imposible realizar todos estos cometidos únicamente con Sarge, tendremos a nuestra disposición una variedad de tropas y armamentos para asistirnos en nuestra tarea. Army Men posee además cuatro vehículos en los que Sarge se puede introducir y conducir cada vez que encuentre uno. Estos son: Jeep, tank, covered wagon y halftrack. Cada uno de ellos es propicio para ciertas situaciones, obviamente para las que fueron diseñados y poseemos el control total sobre el mismo una vez que nos encontremos dentro. No es posible controlarlos si no nos introducimos, y tampoco podemos asignar a otro componente de la tropa que lo capture por lo que será necesario maniobrar con él hasta la base para tenerlo como soporte.



Todo el juego se desarrolla desde los personajes hasta los



Army Men posee algunas características similares al Uprising, sobre todo en su perspectiva.

Habrán tropas en ciertos sectores que se nos unirán y nos serán de gran ayuda en las trincheras. Les podemos ordenar que nos sigan, que ataquen a ciertas unidades enemigas o que protejan un área en particular.

No sólo nos valemos de los soldados y los vehículos, en el campo de batalla encontraremos ciertos recursos especiales. Estos están diseminados de forma aleatoria por los mapas de las misiones y nos brindan habilidades especiales. Algunos son sencillamente energía para Sarge o nuevas armas para utilizar como morteros o lanzallamas. Otras nos permitirán enviar un grupo de paracaidistas o un bombardeo sobre un punto que nosotros especifiquemos del mapa. Ganarnos la posibilidad de estos dos ataques, nos obligará a recoger varios de estos ítems especiales y además en un orden preestablecido.

• Vaya casualidad

Para este momento muchos estarán notando las similitudes del Army Men con el Uprising que ¡oh casualidad! es de la misma compañía, sólo que este último fue desarrollado por Cyclone Studios. Earl aclara: *"De hecho las similitudes son intencionales, nos preguntamos a nosotros mismos, ¿Qué tipo de jugabilidad representamos como compañía y cómo se lo aplicábamos a Army Men?"* Así como Cyclone Studios diseñó Uprising, 3DO Studio diseñó (o mejor dicho rediseñó) un juego que nos brinda mucha acción pero con elementos básicos de la estrategia. Lo que les garantizamos es que los dos se ven y se juegan de manera radicalmente diferente, pero definitivamente elementos similares entre los dos se notificarán al empezar a jugar Army Men.

Como en Uprising, las misiones de la cam-

paña son secuenciales y nuestro desempeño en cada una de ellas afectará o beneficiará nuestras posibilidades en la siguiente. O sea que podemos terminar la tercera misión de la primera campaña usando demasiados recursos, sólo para darnos cuenta que la cuarta nos va a costar mucho terminarla y que la quinta será casi imposible (un "problema" similar ocurrirá con el Myth: The Fallen Lords). Cada misión posee diferentes variantes para completarla, algunas nos llevan a terminarla de manera óptima y otras sólo adecuadamente. También cabe la posibilidad de jugar cada misión de forma separada de la campaña, pero para ello deberemos haberla completado al menos una vez en ese formato.

Para empezar a separar las diferencias con el Uprising, cabe aclarar que Army Men se ve desde arriba, siendo los objetos modelados completamente en 3D, en vez de en primera persona. Siguiendo la idea de los soldados de plástico, a todo el resto del juego se le aplicó la misma ambientación, es así que los árboles, puentes, construcciones y todo lo demás posee una estructura plástica. Es más, las animaciones de las cosas, sobre todo de los soldados, encaja perfectamente con la idea de seres de juguete.

Aún en los momentos de lucha más encarnizada, no podemos dejar de sonreír al ver a nuestros pobres soldados siendo despedazados en miles de pedazos de plástico por las certeras balas de una ametralladora, o al contemplar como nos "derriban" mediante el oportuno uso de un lanzallamas. Todos los detalles se continúan mejorando día a día, es gracioso ver volar la parte de arriba de un tanque y notar que por dentro es hueco y carece de toda maquinaria. Como dijimos el nivel de cuidado es impresionante en todos los sentidos.

• Modo multiplayer

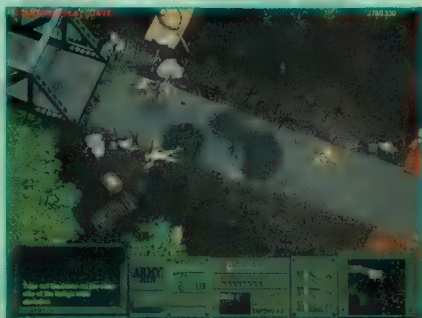
El juego incluye un

modo multiplayer que se ejecuta a través de la librería DirectPlay del DirectX, o sea que es compatible con los protocolos TCP/IP, LAN, módem y serial. Se está planificando la introducción del juego en varios servidores de Internet, pero todavía se encuentra en tratativas los medios por los que estará finalmente disponible. Army Men ofrece tres variantes de multiplayer: Capture the Flag, Blitz (Deathmatch) y King of the Hill. Capture the Flag y Blitz se explican por sí solos, pero cabe aclarar que en blitz el objetivo es llegar a una cierta cantidad de asesinatos antes que el enemigo. En King of the Hill el objetivo es custodiar ciertos objetivos durante un cierto periodo de tiempo, intentando que el enemigo no arruine nuestra misión.

Disponemos de 12 mapas en donde descargar nuestra furia contra nuestros amigos, cuatro para cada tipo de terreno. 3DO planea lanzar nuevos mapas multiplayer una vez que el producto se encuentre disponible, para bajar de su sitio en Internet, un editor de niveles esta también planeado, para un futuro disco de misiones o add-on.

Tanto en multiplayer como en su modo campaña, Army Men es un juego que promete ser mucho más que divertido, y con seguridad nos traerá reminiscencias de joyas de otros tiempos como el Commando o el Ikari Warriors pero con detallados gráficos y el toque estratégico extra que lo hace tan especial.

En definitiva, con el aspecto que tiene hoy por hoy Army Men no nos parece posible que se le puedan aplicar muchas mejoras por lo que calculamos que muy pronto podremos disfrutar de lo que se perfila para ser un clásico de todos los tiempos. ✕



El juego está protagonizado por dos bandos los clásicos soldados verdes y marrones, mientras que los grises y los azules cumplen un papel secundario.

Dark Omen

Un juego de estrategia en tiempo real basado en el fantástico universo de Warhammer

- **DEVELOPER:** Electronic Arts
- **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts
- **COMUNICACIÓN:** EA España
- **FECHA DE LANZAMIENTO:** 1999
- **INFORMACIÓN EN INTERNET:** www.ea.com



Con el soporte de las placas aceleradoras 3D son posibles efectos especiales como el de transparencia del agua de la cascada.

Todos conocemos los juegos de Electronic Arts, especialmente aquellos de su división Deportes que se han ganado la mayoría de los premios XTREME de nuestra sección de reviews o algunos otros renombrados que realizó a través de sus subsidiarias Bullfrog, Origin, Jane's y Maxis.

Esta vez, la prestigiosa empresa intentará lucirse sin intermediarios con algo diferente,

ingresando con fuerza a la arena de los EETR. Algunos recordarán otro título reciente de SSI, conocido como Warhammer 40,000: Final Liberation, donde la estrategia se manifestaba por turnos. Parece ser que la franquicia del vasto universo Warhammer da para mucho más, por lo tanto EA después de adquirir los correspondientes derechos, le ha asignado a un equipo de desarrollo en Inglaterra, la creación

de Dark Omen, un juego de estrategia en tiempo real, con todo lo necesario para ser el principal competidor de Myth: The Fallen Lords.

La historia

Algo malvado se percibe en el aire. Un rey ha regresado de su propia tumba y poco a poco su magia negra va cubriendo nuestras tierras en forma de espesa neblina.

Dread King y su putrefacta legión de malditos muertos vivientes amenazan con aniquilar toda forma de vida existente, la única oportunidad de detenerlo recae en las manos de Morgan Bernhardt, el líder de un ejército de mercenarios, quien ha sido contratado para perseguir y destruir al diabólico monarca.

El juego

En primer lugar tenemos que decir que Dark Omen es un título para tenerlo muy en cuenta,

¿Por qué?

Tendríamos que clasificarlo entre la segunda generación de juegos de estrategia en tiempo real, ya que cuenta con un engine 3D de última tecnología y aprovecha todas las ventajas que esto implica, por ejemplo la posibilidad de rotación de mapas, acercamientos y alejamientos, distintos ángulos de cámara, etc.

Lo que se ambiciona para Dark Omen es sobreponer los elementos estratégicos por encima de los tácticos. Es posible movilizarse cautelosamente a través de una colina para preparar una emboscada a nuestros enemigos, o también aprovechar las leyes físicas a nuestro favor, por ejemplo las flechas disparadas desde las alturas son más veloces y efectivas que las que son disparadas desde el suelo.

El sistema de campañas fue diseñado de



El buen uso de la magia será un factor fundamental para combates.



según las leyes físicas de la gravedad.

manera no lineal, permitiendo viajar libremente por el imperio, sorteando los obstáculos que se presentan para finalmente encontrar y destruir a Dread King.

La inteligencia artificial de tus enemigos estará preparada para atacar directamente a las debilidades de tus tropas, el sistema de lucha está inspirado en el sistema propio de Warhammer, quienes estén familiarizados conocerán las reglas inmediatamente.

En el extremo inferior de la pantalla podrás ver un círculo con varias opciones, se

trato del sistema de interface que permite llevar a cabo las diferentes opciones disponibles.

De todas maneras el juego incluirá un modo de aprendizaje, que nos detallará cada unidad, además de ofrecernos los conocimientos básicos de los controles.

A medida que vayas venciendo en las batallas, tu ejército y tu capacidad de liderazgo irán aumentando, convirtiéndote cada vez en un oponente más poderoso. También es posible que ejércitos enemigos se unan a tu causa.

Además de la merecida fama, al finalizar las luchas conseguirás artefactos y oro. Mientras que con los primeros conseguirás mejorar la performance de algunas de tus

experiencia antes de poder utilizar los más efectivos.

■ Los regimientos aliados y enemigos

Las unidades de nuestro ejército varían según raza y utilidad militar. Entre las razas encontraremos principalmente Humanos, Enanos y Elfos. Los cargos que ocupan son de infantes, jinetes, arqueros, cañoneros y magos. Todas las unidades aliadas con Morgan aparecerán durante el juego con un estandarte verde.



Con el círculo de controles en la esquina inferior derecha realizaremos todas las acciones.

unidades, con el oro podrás comprar en tu campamento nuevos regimientos.

La opción Multiplayer estará presente, pero limitada únicamente a dos jugadores. Cada participante escogerá entre las tres razas disponibles. Una de las principales ventajas de este modo es que las unidades pueden configurarse a nuestro gusto.

■ La magia

Los hechiceros, como era inevitable, estarán presente en Dark Omen, y su función será fundamental para apoyar a los ejércitos de Morgan Bernhardt.

Los encantamientos estarán divididos en cuatro grupos principales según las reglas de Warhammer y éstos serán Bright, Ice, Waagh y Dark, cada cual con sus propias cualidades.

Cada hechizo invocado requiere de una determinada cantidad de puntos de magia, por lo cual nuestros magos deberán adquirir

Entre los enemigos más comunes tenemos Orcos, Goblins nocturnos, Goblins nocturnos fanáticos, y Escorpiones gigantes que se darán a conocer por su estandarte de color rojo.

Por último tenemos a los seguidores de Dread King, nuestro verdadero enemigo, que estarán formados por Momias, Ghouls, Esqueletos, Zombies y Espectros, también lucen una bandera de color roja.

■ Los gráficos y el sonido

El poderoso engine 3D desarrollado para

Dark Omen, permite un nivel de detalle visual excelente, además de aprovechar a su favor el set de instrucciones MMX y las placas aceleradoras 3D para mejorar y optimizar el rendimiento.

Algunos efectos especiales, como la transparencia en las aguas se han implementado, haciendo que los terrenos se vean mucho mejor y realistas.

Además de los



Los artefactos ganados en las batallas mejorarán las posibilidades de nuestras tropas.

efectos especiales, se ha desarrollado un sistema de música inteligente, que modifica la velocidad de ejecución con respecto a la situación que está ocurriendo.

Por ejemplo durante el calor de las batallas se acelera para enfervorizar los sucesos, y cuando simplemente estemos reagrupando tropas se torna más calma.

■ En resumen

Dark Omen puede ser el juego de estrategia que muchos estabamos esperando, y aunque todo parece indicar que nos encontramos ante un título de primera categoría, va a tener algunos duros competidores como Age of Empires 2.

La fecha de salida estimativa será durante el próximo otoño del corriente año y la empresa distribuidora en nuestro país será Microbyte. ☒



El poderoso engine 3D nos ofrece unos escenarios realmente sorprendentes.

Novedades

el mejor software ori

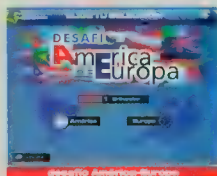
■ **Nueva base de datos** con el torneo Apertura'97, presentada en estructura profesional, más útil y más completa.

■ **Nuevo Mánager y Pro-mánager**; permiten controlar toda la gestión del club: pases, empleados, seguros, ampliación del estadio, entrenamientos...

■ **Simulador 3D** con cámara móvil y miles de animaciones nuevas.

■ Torneos Apertura y Clausura, Copa Libertadores, Copa Intercontinental y el Desafío América-Europa.

■ Relatos y comentarios de Marcelo Araujo.



■ **Información**: el anuario más completo, la base de datos que utilizan los profesionales y el seguimiento personalizado. Además, los goles de la liga en video digital.

■ **Mánager y ProMánager**: nuevo menú principal, sistema de compraventa más intuitivo, sistema de información personalizado (S.I.P.) para mejorar la gestión del club...

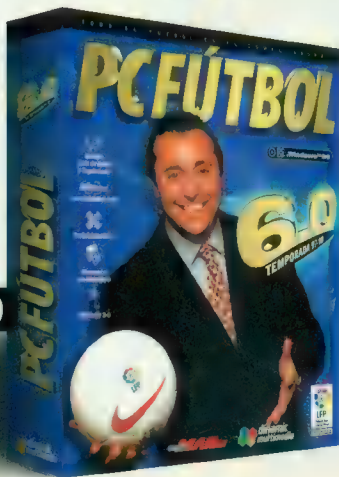
■ **Simulador**: Nuevo engine 3D con jugadores poligonales, recreación de los 20 estadios de Primera División con los cánticos propios de cada afición, climatología...



PER SOLO
\$ 30



PC Fútbol 6.0



PER SOLO
\$ 30



dinamic'98

ginal al mejor precio

dinamic
multimedia

- La aventura gráfica más espectacular creada en España.
- **Hollywood Monsters** rememora el ambiente de los años cincuenta con un estilo de dibujos animados desarrollados en SVGA para conseguir la mejor calidad gráfica.
- Un alucinante viaje en 5 escenarios diferentes: Hollywood, Egipto, Transilvania, Suiza, Australia y Escocia.
- Más de 100 pantallas y 50 personajes envueltos en una misteriosa trama en la que deberás resolver la enigmática desaparición de Frankie.
- Hasta 120 objetos te están esperando para ayudarte en la solución del enigma.
- Más de dos horas de locuciones digitales, totalmente en castellano.



"ENIGMAS"
TEMA PRINCIPAL DE LA R.S.O.
CONFERIDO E INTERPRETADO POR
LA UNIÓN



5 escenarios diferentes



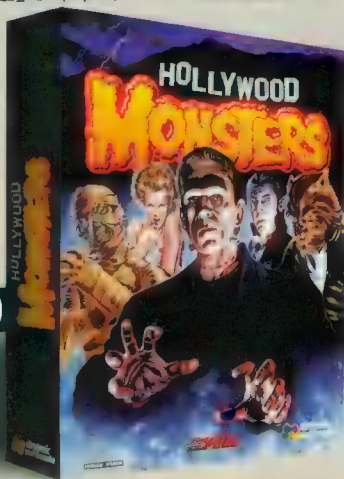
100 pantallas y 50 personajes



120 horas de locuciones digitales



PENDULO STUDIOS



PRE-SALE
\$ 30



Combat Chess

- **Combat Chess** es el programa de ajedrez más completo con niveles de aprendizaje a maestro y con vistas en 2D, 3D y combate.
- Establece nuevas fronteras ■ estilo y apariencia ■ el ajedrez. Inspirado en un mundo fantástico, el programa cuenta con un engine profesional multiteara de 32 bits diseñado por el mejor programador de ajedrez del mundo.
- **Combat Chess** es un reto para cualquier aspirante a campeón y ■ asombrosas cualidades visuales hacen que ■ diferencia radicalmente del resto.
- En el modo combate encontrarás secuencias animadas ■ cada turno, combinaciones de movimiento y lucha desde cualquier vista posible.
- Cada pieza tiene una personalidad propia que, ■ grupo, dan ■ cada bando características ■ malas. Es más que ajedrez, es ■ lucha ■ vida o muerte de la que no escaparás y en la que desearás desesperadamente la victoria.



modo 2D



modo 3D



modo combate

empire
INTERACTIVE

próximo
lanzamiento

PRE-SALE
\$ 30



Ultima IX: Ascension

El Avatar de la virtud se enfrenta a su mayor desafío:
La destrucción de Britannia

COMANDO Y CONQUER
ULTIMA IX: ASCENSION
1998
INFORMACION EN INTERNET:
WWW.PSI.COM



En un mundo que se mantiene como en sus primeras épocas.

Tras una larga espera y dos grandes fracasos de crítica (Ultima VIII y Ultima Online), Lord British (el enigmático Richard Garriot) se prepara para la culminación de la trilogía de las trilogías, Ultima IX: Ascension.

La historia hasta el momento

En toda la historia del software para computadoras, muy poca gente puede aproximarse al nivel de innovación que Richard Garriot impulsó desde su mismísima primera creación: Akalabeth.

Ahora luego de más de 15 años desde la aparición de Ultima I, el prestigio de Lord British no hace más que crecer y crecer. Sin duda, su éxito se atribuye a su sabiduría para crear juegos que realmente poseen un fuerte argumento, una igualmente poderosa interface y siempre una fuerte dosis de superación título tras título.

Como casi todos los Ultima, esta entrega poseerá un engine completamente diseñado específicamente para el producto.

El primer juego de la saga estaba realizado íntegramente en BASIC, pero Garriot empezó a aprender programación en Assembler y la segunda parte de la saga fue realizada para este lenguaje, a la par que lo estudiaba, lo que le brindó mayor velocidad al producto. Sin embargo para la tercera

entrega, Garriot conocedor de sus limitaciones para el Assembler en el momento de desarrollar Ultima II, comenzó una vez más desde cero en la creación del engine en el que se desarrollaría la nueva aventura. Este método de trabajo le reportó grandes beneficios a esta saga, a los proyectos de Garriot y a su compañía Origin en general, ya que cada título que sacaba al mercado era el claro exponente de lo máximo que se le podía exigir a los equipos en su momento.

Los "problemas" comenzaron cuando Electronic Arts compró Origin y a Garriot no le quedó más remedio que empezar a cuidar aún más el aspecto corporativo de su empresa, "descuidando" según sus propias palabras, la octava parte de Ultima. Llamado también en forma despectiva "Ultima Mario", aún por los fanáticos de la saga, evidentemente en desacuerdo con los fuertes componentes arcade del juego. Ante este abrumador fracaso, Garriot decidió tomarse su tiempo para realizar la tercera parte de la tercer trilogía del grandioso universo de Ultima.

Un nuevo camino

Empezó por contratar a Ed Del Castillo, nada más ni nada menos que el productor de Command & Conquer de Westwood Studios. Esto le permitió a Garriot autoasignarse el cargo de diseñador ejecutivo, rol en el que se siente mucho más confortable. Pero para poder lograrlo derivó gestiones de su cargo como ejecutivo de Origin a terceros, porque como el mismo dice: "La franquicia Ultima es una de las más importantes de nuestra industria y diseñar juegos es una de las cosas que me ha hecho triunfar como individuo y llevar a mi compañía a lo que es hoy por hoy".

Sin embargo el involucramiento

de Garriot en el proyecto retrasó más de un año la producción del juego. Durante este tiempo, Origin redirigió personal hacia el otro Ultima en desarrollo Online que resultó en el fracaso que todos los lectores de XTREME PC ya conocen.

"Siempre que un proyecto se detiene por un lapso prolongado de tiempo, se corre el riesgo de que todo el trabajo realizado en el engine quede caduco ante el impresionante ritmo del avance tecnológico", dice Garriot. "Curiosamente Ultima IX no se vio afectado por esto, sino en última instancia, beneficiado sería la palabra acertada. Desde un principio Ultima IX fue 3D, fundamentalmente utilizamos una cámara que se encuentra constantemente en una posición sin desplazamiento lateral por sobre el personaje principal y mientras el mundo se mueve alrededor del protagonista el engine renderiza la porción que el jugador visualiza en ese mismo momento. Tuvimos que concebirlo de esta manera porque queríamos mantener los relojes, mesas, sillas y demás elementos que usualmente se ven en la saga, con un alto nivel de calidad y estos objetivos en un engine 3D es algo realmente difícil de lograr. Pese a todas las precauciones, nueve meses atrás estas ambiciones lograban una cantidad de cuadros por segundo que no alcanzaban lo remotamente razonable para que sea jugable, pero en la actualidad, con los procesadores



Luego del fracaso de la saga VIII, Lord British se embarca en esta nueva entrega.

disponibles, podemos conseguir lo que en un primer momento nos era imposible de llevar a cabo".

El protagonista, como siempre el Avatar de la virtud, no sólo se puede desplazar por cualquier parte del escenario, sino que también posee la habilidad de introducirse en cualquier ambiente sin la menor alteración del mundo, incluso es posible ver lo que acontece afuera desde las ventanas o huecos que posea el recinto donde nos encontremos y hasta podremos atacar a un enemigo que se encuentre en las afueras desde nuestra posición. Pronto nos olvidaremos de que una cámara nos sigue permanentemente ya que siempre se encuentra en la posición ideal evitando dolores de cabeza como en ciertos escenarios de Tomb Raider II.

Además del calculado control del personaje, los escenarios del juego son increíbles y están siendo creados cuidando absolutamente todos los detalles. Es más, las fotos que ilustran este Preview no pueden ser consideradas finales ya que hasta el momento de escribir la presente, la gente de Origin no tiene implementada una parte muy importante del engine, llamada texture rendering.

• Los detalles

Obviamente todo el nivel de detalle aplicado al juego requerirá de aceleración 3D. Ultima IX soporta 3Dfx directamente en el original así como D3D. El equipo que está realizando el engine, también está cuidando todos los detalles para no dejar a ningún usuario afuera, con la convicción de que todos deben disfrutar del juego como cualquier otro. Del Castillo se muestra entusiasmado sobre la solución planeada: "Una de las cosas que pensamos hacer, y que nos podemos permitir el lujo de hacerlo, es que toda la geometría utilizada será completamente dialable. Esto significa que crearemos meshes altos y bajos de cada objeto. Luego automatizaremos el proceso de la escala utilizada basándose en la capacidad del procesador".

Garriot aclara que toda esta programación no es sólo un gran engine sin juego que mostrar. "Hay una gran cantidad de metas temáticas en este proyecto, y probablemente la número uno sea la inmersión. Trabajamos muy duro para asegurarnos que el mundo creado sea lo más realista posible.



El engine, según la gente de Origin es el más completo de los existentes hasta la fecha.

Realmente pienso que poseemos el engine 3D más completo jamás realizado, pero no olvidamos los pequeños detalles de la historia que hacen el escenario lo más similar a la realidad posible. En el mundo real los sonidos ambientales son una guía de lo que acontece a nuestro alrededor, por eso nuestros efectos de sonido son full 3D y ubicados de manera realista, si poseemos el equipo adecuado nos sentiremos realmente, por ejemplo, en el medio de un bosque". Para completar el propósito del realismo, la física del mundo está más que cuidada, agregando cientos de detalles. Por ejemplo, cuando el viento sopla, las hierbas, los carteles y las flores se ondularán por la brisa y el agua hará olas de acuerdo a la potencia del mismo.

Pero Ultima IX además de poseer uno de los engines más poderosos de todos los tiempos y los detalles más pulidos de cualquier juego de rol, posee un arma mejor que todas las mencionadas: su poderoso argumento.

Del Castillo comenta al respecto: "La razón por la que la saga tuvo siempre tanto éxito radica en su fuerte narrativa. Si le preguntamos a Richard Garriot sobre el argumento de Ultima V puede hablar por horas, y esto se aplica a cualquier capítulo de la saga. O si le preguntamos, ¿Cuándo sucedió tal evento en el juego?, seguramente te va a contestar: "no lo viste pero estaba simbolizado por esto, o estaba manifestado en la actitud de tal persona". Del Castillo, prosiguiendo con su relato comenta: "Estos detalles, que mantienen toda la historia unida es como el lenguaje utilizado por Tolkien (El señor de los anillos, El Hobbit). Para él su tarea

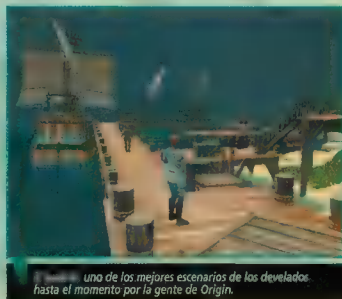
no era meramente escribir libros, sino decir: Veamos que ha pasado en mi universo en tal período de tiempo."

"Ultima posee el mismo tipo de continuidad, si decidimos hacer tal cosa, deberemos cuidar de no contradecir hecho ocurridos en otros capítulos de la historia. Como resultado poseemos este espectacular mundo con una continuidad coherente mantenida por más de 15 años y pienso que es uno de los motivos principales del éxito de esta saga."

• Una luz al final del túnel

A pesar de todos los cambios de tecnología Ultima IX sigue siendo un juego de la tradición, con todo lo que ello implica. Como lo mencionamos anteriormente esta es la última parte de la tercer trilogía, no queremos develar ningún dato del argumento, menos aún su final, en el que el Avatar realizará la misión de su vida, pero les podemos asegurar que Ultima X tendrá una Britannia muy pero muy distinta a la conocida.

Del Castillo analiza el futuro de esta manera: "Lo que me hace feliz es que no hay una visión colectiva de cómo será Ultima X, seguramente llevará mucho trabajo ya que tendremos que crear un universo nuevo, un sistema nuevo. Realmente tendremos que crear sus propias reglas: ¿Cómo funcionará la magia y por qué?, ¿Qué tipos de armas encontraremos y por qué?, ¿Qué tipos de culturas habrá y por qué? Todo eso tendrá que ser diseñado de antemano para luego ver qué sección de ese nuevo universo utilizamos para la primera parte de la nueva trilogía, pero por ahora lo veo demasiado lejos".



una de las mejores escenas de los develados hasta el momento por la gente de Origin.

EL JUEGO QUE PROMETE REVOLUCIONAR LOS ARCADES EN 3D CON GRAFICOS NUNCA VISTOS

Messiah

(mɛsɪə)

Un liberador del pueblo oprimido

El Diccionario de Referencia English-Oxford



Dave Perry y su compañía Shiny Entertainment es una de las clásicas compañías americanas que se destacan no por su cantidad de productos, sino porque los pocos que lanzan al mercado la veces un título solo por año son revolucionarios en varios aspectos. Tomemos en cuenta de este ejemplo a id Software como clara referencia. Volviendo a Shiny, que con títulos en su haber como MDK, que pese a más de un año de salida y tras su conversión a la consola Sony Playstation y un próximo dibujo animado, sigue dando que hablar, o el inolvidable Earthworm Jim, que revolucionó el género de los arcade de plataformas.



La llegada del Salvador

Ahora Dave Perry, director de esta extraordinaria compañía se prepara para brindarnos una experiencia que se encuentra más allá de lo meramente imaginable... Messiah.

Analicemos esto por un momento. Messiah es un juego 3D. Promete ser lo más revolucionario visto en años, y sus creadores lo califican de maravilla. ¿Qué es lo que posee este angelito que lo hace tan especial? La respuesta es RT, DAT.

Una nueva tecnología

Más de uno se preguntará, ¿Qué es RT-DAT? Sus siglas significan: Real Time Deformation And Tessellation.

Este sistema de creación de personajes sólo estaba disponible en grandes estaciones de trabajo, pero la gente de Shiny logró convertir esta increíble tec-



los personajes que encontraremos a través del juego y que podrá crear.

nología para ser ejecutado en nuestras modestas PC. El sistema permite la creación de personajes con las características de una persona viva de carne y hueso. Cada uno posee una base anatómica con músculos que la sostienen y texturas de piel aplicadas y estiradas sobre ellos. Esto, que puede no sonar tan extraordinario en un principio, permite a las vestimentas de los personajes andar y estirarse con sus movimientos, o por ejemplo podemos notar el movimiento en el pecho de los personajes al respirar.

El efecto de tessellation ha sido im-

tado en el mundo de los juegos 3D durante años, pero hasta ahora, nunca estuvo disponible en uno de PC. Tessellation le permite a la computadora instalar un modelo construido por medio de polígonos de un factor de 100 o más en tiempo real, sin la mínima pérdida de velocidad.

También posee la habilidad de escalar los escenarios de fondo para mantener estable la cantidad de cuadros por segundo. Cuantos más modelos entran en pantalla de forma simultánea, bajan los cuadros por segundo, pero esto no es un problema ya que el RT-DAT se encarga de "ocultar" polígonos de áreas no visibles por el jugador en ese momento. Las texturas de la piel se estiran sobre los polígonos y la manera en que el engine interpola las curvas entre las juntas, permiten una mayor pérdida de polígonos en un personaje sin que notemos el cambio.

Una de las últimas incorporaciones al engine es el soporte para el sistema AGP de Intel y la segunda generación de placas aceleradoras (base Voodoo 2). Al detectar este sistema Messiah, automáticamente agregará más polígonos dándole un aspecto mucho más sofisticado a sus gráficos. En sí, la tecnología es tan revolucionaria para el género 3D en la PC que la respalda una patente. La máquina mínima como requerimiento para correr este juego será un Pentium 100 con 16 Megs de memoria, aunque con este equipo sólo corra en baja resolución, llega a contar 30 cuadros por segundo, algo realmente increíble.

En un equipo Pentium II de 300 Mhz con una placa Voodoo 2, los gráficos son foto-realísticos y la animación extremadamente fluida.



Uno de los niveles del desarrollo que se unirán luego para dar vida a los cuatro mundos del Messiah.

El Apocalipsis

Bueno, ahora que estamos lo suficientemente impresionados por la tecnología detrás del juego, pasemos a la historia. Según nos cuenta la gente de



Nuestro personaje tiene un aspecto muy realista, algo pacífico. Nada que ver con la realidad.

Shiny, siete siglos han sido diseminados a través de la tierra, y la batalla definitiva entre el bien y el mal no ocurrirá hasta que los mismos sean rotos. El mismísimo Belcebú ha enviado a un emisario especialmente a la tierra para encontrar y destruirlos para que se desate por fin el tan ansiado - por Satán - Apocalipsis.

Nosotros en el papel de Bob representamos al lado bueno. En una recreación clásica de lo conocido como un ángel, somos enviados a la tierra para destruirar los planes del mismísimo diablo.



Bob, un emisario, posee el alma



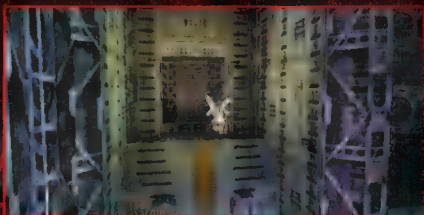
El juego ya posee cientos de personajes, el contenido del mismo.

Intentando sabotar al enviado del príncipe de las tiránidas. Aunque no lo puedan creer la gente Shiny ya ha recibido quejas de ciertos grupos religiosos por el argumento de este juego.

El enviado

En un principio nuestro personaje no posee ni armas ni protección de ningún tipo. Es más, prácticamente es un bebé enviado al campo de batalla. Por suerte, Bob (al igual que el agente demoníaco) tiene la habilidad de "poseer" a cualquier personaje que se le cruce en su camino. El control del ángel, así como el de los personajes que hayamos poseído, se visualiza en tercera persona, "a la Tomb Raider". Y para poseer a alguien sólo basta volar e introducirnos en sus espaldas para penetrar en su alma. Cuando lo hacemos, tenemos acceso a ejecutar todos los movimientos y acciones que el personaje sea capaz de realizar, inclusive el acceso al arsenal que posea en ese momento. Encontraremos más de 40 personajes

diferentes a los que podremos controlar mediante este método, brindándonos grandes variantes en el camino de la acción así como una diversidad de estrategias a tomar para llegar con éxito al final de nuestra misión.



Bob es el personaje que los siete desatarán frenéticamente por antes de tiempo.

Un ángel demasiado invisible

Por ejemplo, para eliminar a los guardias de seguridad podemos poseer al más cercano y luego eliminarlos discretamente a los demás con su propia arma, o si somos un poco pacifistas podemos caminar a través de ellos aprovechándonos de nuestro disfraz. El dolor no está ausente en el desarrollo, sobre todo para nuestros enemigos, que gracias a la compleja engine que lo movilizó, es posible arrojarlos un cuadro a un enemigo en una zona que no se lo pueda sacar y contorniar como se desliza por a poro. Para eliminar a alguien se puede hacer algo tan sucio como poseerlo y luego intimidarlo a propósito, como por ejemplo dejarnos caer por un barranco y romperle las piernas, para que una vez que abandonemos su cuerpo no nos pueda seguir. Y ni hablar de acciones como las decapitaciones y amputa-



Shiny está dando un nuevo haciéndolos

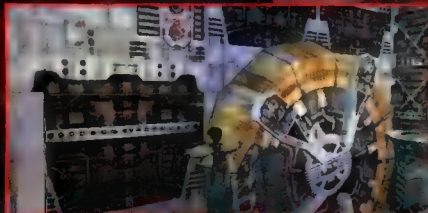


Aprovechando la capacidad innata de Bob, los diseñadores de niveles han creado mundos en donde libremente.

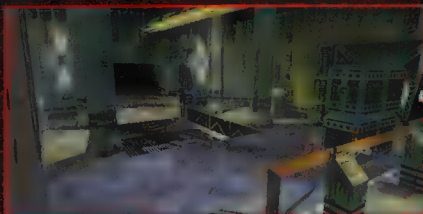
El motion capture, un fuerte fundamental

Para las animaciones se ha utilizado una combinación de motion capture y el más tradicional método de animación a mano.

Como lo mencionamos anteriormente, cada personaje posee una masa esquelética que mantiene unidos los músculos como un ser humano real. El sistema de animación estudiado reduce la cantidad de memoria utilizada para las animaciones, permitiendo el uso de toda la necesaria o requirida, sin ningún límite. Los movimientos también pueden mezclarse entre sí, esta técnica



Los escenarios demuestran lo ambicioso del juego, en este momento parece encaminado a ser un éxito.

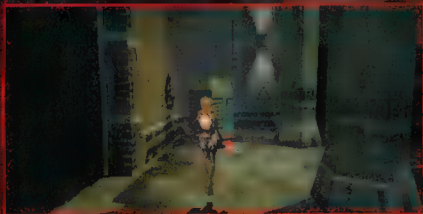


La misión de Bob es encontrar y cuidar de los siete sellos, buscados frenéticamente por el enviado del mal que gobierna el mundo antes de tiempo.

de interpolación en la animación permite a cualquier movimiento ser llevado sin problemas hacia cualquier otro, no importa lo complicado que sea. Eso significa que el juego no sufrirá ninguna reducción en su desempeño, y de paso evita la pérdida de copias en la animación. Para el ángel de Bob utilizaron el sistema de motion capture. Usó una persona poseída para darle el movimiento más realista posible, así como a los diferentes personajes del juego. Por las oficinas de Shiny han pasado varias decenas de personas que trabajaron en esta característica. Los personajes poseen más detalles que los que estamos acostumbrados a ver, con una mayor cantidad de cuadros por segundo y cuerpos que se mueven de una manera extremadamente real, que reaccionan como lo harían en la realidad.

Los mundos

En Messiah encontramos cuatro mundos diferentes - dos ubicados en ciudades, una estación espacial y el lado oculto de la luna - y cada uno de ellos está dividido en otros cuatro niveles. Un nivel equivale a un kilómetro cuadrado,



Hemos a criatura, los atroces la pequeña sierra eléctrica

al que necesitarás en bastante tiempo para recorrer cada uno de ellos. Los niveles prometen ser realmente interactivos, con la posibilidad de destruir los entornos o al menos alterarlos por ejemplo con las balas que impacten en las paredes o

estructuras, con el adicional de áreas secretas, plataformas y grandes maquinarias que cambian dinámicamente.

Cada nivel está poblado por una mezcla de criaturas genéricas o especiales a áreas determinadas. Entre los que encontraremos voladores, peccitutas, guardias de seguridad, varios tipos de animales, y un número de diferentes soldados humanos. Cada uno tendrá sus propias armas y habilidades que tendremos que

aprender a utilizar y usar para nuestros propósitos, pero recorda que el agente del lado demoníaco también puede poseer a los demás.

Los colores

La gran cosa hoy por hoy en el mundo de los juegos 3D, son sin lugar a dudas, las luces de colores. Basta mirar la nueva producción de Activision, Heraklion o al mismo Quake 2 corriendo en una placa aceleradora 3Dfx para ver lo que la iluminación de colores puede hacer por el realismo de un juego. Ahora

agreguemos al nuevo sistema de Shiny que ilumina de forma volumétrica. Estas nuevas luces permiten que sombras reales se proyecten de cualquier luz que exista en el nivel. Esto significa que si un personaje camina de frente a una caja que bloquea la luz de su entorno hacia abajo, solo la mitad inferior de su cuerpo poseerá sombra.

En resumen

Messiah incorpora cientos de mejoras sobre los conocidos juegos 3D, y varias de ellas están por ver venir. Con la firma que les da a la empresa el haber



Los movimientos de Bob fueron realizados de escasa estatura, no un

creado dos de los juegos más populares de todos los tiempos, Earthworm Jim y MDK, Shiny demuestra que realmente se encierran a la altura de las circunstancias en Messiah.

Todo parece indicar de que será un daró ejemplo de como serán los juegos 3D de ahora en más, jugable en sistemas que no entran dentro de los de última tecnología y que permiten explotar todas las ventajas del hardware más moderno para brindar una calidad gráfica fotorealística para las masas jugadoras de arcade 3D.

Messiah se perfila como el juego de acción que todos esperábamos. El salvador se acerca, y tal vez no sólo hoy salva sino también a un género en el cual no abundan ideas tan originales como ésta.

reviews

LA MÁS COMPLETA REVISIÓN DE LOS ÚLTIMOS JUEGOS QUE YA ESTÁN A LA VENTA

LOS ELIGIDOS
DEL MES
DE XTREME



¡Este mes el premio XTREME lo gana el juego de estrategia Netstorm de la casa Netstorm. Este juego de estrategia te lleva a destruir los cubos de la PC.



PC Fútbol 6.0

ESTRATEGICOS

mayor

27

Netstorm

ACCION / ARCADES

32

Balls of Steel
Sega Touring Car Championship
Mysteries of the Sith
Ignition
Last Bronx
Croc: Legend of the Gobbos

AVENTURAS / RPG

48

Journeyman Project 3: Legacy of Time
Zork: Grand Inquisitor

PAZLES / INGENIO

68

Galapagos

SIMULADORES

10

F/A-18 Korea

DEPORTES

52

PC Fútbol 6.0

¿CÓMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

NOTA AL PUNTO - CANTIDAD

Cuando un juego alcanza el número de votos suficiente, se le otorga una calificación. Las puntuaciones, el estilo y la forma de juego son los factores. Los resultados son los que aparecen en esta categoría. Nota con una escala y sin puntos.

NOTA AL PUNTO - EXCELENTE

Este es el nivel más alto de calificación. Los juegos de calidad de clásico, que son los más antiguos, son los que más influyen en la nota.

NOTA AL PUNTO - MUY BUENO

Estos son muy buenos juegos, pero que no tienen algo de más. No son los mejores, pero son los mejores de su género, y se juegan muy bien.

69% al punto - BUENO

Este juego vale la pena, con algunas cosas buenas, pero no hay nada de más.

NOTA AL PUNTO - REGULAR

Este juego no tiene nada de especial, pero es un juego de su género, y se juegan muy bien.

NOTA AL PUNTO - MALO

Si un juego ha entrado en esta categoría, es porque no tiene nada de bueno. No es un juego de su género, y se juegan muy mal.

NOTA AL PUNTO - POCO BUENO

Este juego no tiene nada de bueno, pero es un juego de su género, y se juegan muy mal. No es un juego de su género, y se juegan muy mal. No es un juego de su género, y se juegan muy mal.

Netstorm

Con algunos nuevos conceptos Netstorm hace su exitosa aparición en uno de los géneros más competitivos



En este juego deberemos aprender a controlar distintos elementos para lograr asegurar nuestra supervivencia.

Por Santiago Videla

Esta vez la acción se traslada a las enormes islas de "Nimbus" las cuales flotan por encima de las nubes y en las que tendremos que lograr dominar las fuerzas de la naturaleza para poder alcanzar la victoria.

En esta ocasión nos toca asumir el papel de uno de los altos sacerdotes de Nimbus con quien tendremos que aprender a controlar el poder de los distintos elementos (sol, viento, lluvia y trueno) para lograr asegurar nuestra supervivencia.

El poder de cada uno de los cuatro elementos nos permitirá desarrollar y producir los distintos tipos de hechizos y estructuras que utilizaremos en combate.

Al comenzar un juego podremos elegir uno de estos elementos, eso es lo que determinará las características y habilidades de las distintas unidades que estarán a nuestra disposición, de modo tal que las unidades de viento serán las más veloces, las de la lluvia las más resistentes y las del trueno las más poderosas mientras que las del sol trabajarán en común con las otras tres.

El juego consta de tres campañas independientes, uno de los objetivos principales en cada misión es el de capturar al sacerdote enemigo y ofrecerlo en sacrificio a las furias.

Entre diferencias más importantes que tiene Netstorm con respecto a otros juegos de similares características es que la mayoría de las unidades que poseemos funcionan en forma completamente automática, cada estructura de ataque o defensa, cuenta con un rango de acción el cual podemos ver simplemente haciendo un click con el botón izquierdo del mouse sobre ellas y atacarán a cualquier enemigo que esté dentro de esta área, en caso de que este rango tenga una sola dirección, podremos elegir su orientación haciendo click con el botón derecho.

Cada estructura requerirá la energía de uno o más elementos para poder funcionar, de manera tal que deberán ser construidas dentro del área de cobertura de los generadores que producen la energía de dichos elementos.

Otra de las habilidades que tenemos, es la de construir puentes con los que podemos interconectar las distintas islas. Las secciones con las que podremos armar estos puentes aparecen en la ventana de producción que se encuentra sobre el lado izquierdo de la pantalla y son fabricadas al azar, automáticamente y sin costo alguno.

Estos puentes también nos servirán para unir nuestra isla con los llamados "geysers de tormenta" que se encuentran esparcidos por los alrededores y serán nuestra principal fuente de ingresos.



Un elemento básico que deberemos aprender a dominar es la construcción de puentes.

Cuando logremos alcanzar otra isla, con uno más puentes, pasará a ser parte de nuestro territorio siempre y cuando no haya un templo enemigo sobre ella. También podremos construir algunas estructuras sobre los segmentos abiertos en estos puentes.

Con respecto a la interface, es muy similar a la del resto de los juegos de este tipo, simple, cómoda y sencilla. Algunas de las opciones más destacables son sin duda las del juego por red, que permiten a los participantes cosas tales como formar alianzas, intercambiar recursos, excluir o incluir unidades, etc.

Su dificultad lo hacen completamente accesible para cualquier usuario ya que cuenta con múltiples misiones de entrenamiento, que nos irán familiarizando rápidamente con todos los contenidos del juego.

Gráficamente Netstorm tiene una gran calidad, la animación de cada unidad es muy detallada y proliza, incluso los efectos tales como fuegos, disparos y explosiones son muy buenos.

La música resulta ser agradable y de muy buena calidad, además suele cambiar de ritmo de acuerdo con la situación en la que nos encontremos. La calidad de los efectos también es buena, lo más sobresaliente en este aspecto son los sonidos de ambiente (viento, truenos, etc.) que ayudan a crear una atmósfera mucho más convincente.

Para terminar, creo que Netstorm es una muy interesante alternativa dentro de un género que cuenta con tanta cantidad de títulos como éste.

QUE EL

QUE TIENE. Un juego de estrategia en tiempo real con algunas innovaciones bastante llamativas.

LO QUE SI: Amplia variedad de opciones en modo multiplayer. Gran simplicidad de comandos. Muy buenos gráficos y sonido.

LO NO: El hecho de que las partes de los puentes sean generadas al azar puede tornarse poco práctico en algunas ocasiones.

81%



Balls of Steel

Un nuevo juego de pinball que nos sorprenderá por su originalidad y diversión



La tabla de Duke Nukem es sin duda una de las más atractivas y divertidas del juego, con detalles que conmemoran frecuentemente al clásico.

Si pensamos un poco en cómo fueron evolucionando los videojuegos, entenderemos como los viejos juegos de pinball al estilo Epic Pinball o Pinball Dream, fueron reemplazados por otros más reales con vista isométrica, leyes físicas y algunos otros detalles que convirtieron a los flippers tradicionales en simuladores.

Cuando vi por primera vez Balls of Steel, pensé que tenía en mis manos otro juego fuera de tiempo, y con la idea de repetir lo experimentado años atrás con los espantosos productos de Epic MegaGames,

comencé a instalarlo algo desganado.

¡Cómo me equivoqué! Desde el primer partido en la tabla Darkside, comprendí que el producto tenía el sabor de los viejos juegos y una adicción prodigiosa y progresiva.

Desde el menú principal podemos elegir entre cinco tablas con motivos diferentes, que podrán jugarse en tres niveles de dificultad distintos.

Cada una, cuenta con gráficos en alta resolución y mediante un movimiento de scroll va persiguiendo la trayectoria de la bola. A pesar de la suavidad de este scroll, en algunos momentos cuando la bola cambia bruscamente de posición, temblequea un poco, afortunadamente sin alterar la jugabilidad.

El primer pinball se llama The Barbarian, con magia, fantasía, dragones y ese tipo de cosas presentes en la literatura de Tolkien.

El segundo se trata de Firestorm, y está centrado en detener las bombas que un psicótico coloca.

El tercero de los flippers corresponde a nuestro querido personaje Duke Nukem y su incansable lucha contra los extraterrestres.

En Darkside habrá que defender una estación espacial del ataque alienígena.

Por último tenemos Mutation, donde un experimento del gobierno ha provocado la aparición de horribles criaturas ■ las cual deberemos detener.

Balls of Steel aprovecha las ventajas de la PC para darle vida ■ un género que como

simulador propiamente dicho, no sería tan divertido.

Cuando se activa el modo multiball, se reduce el tamaño de los gráficos de la tabla, para que podamos ver todas las bolas simultáneamente, y cuando finaliza vuelve al original.

En todas las tablas existen minijuegos, algunos son violentos, otros son sangrientos y los demás son... sangrientos y violentos.

En Darkside por ejemplo, en uno de los mencionados minijuegos debemos "aplastar" los aliens que van invadiendo la tabla, y al colisionar con nuestra bola podemos ver como estallan en sangre manchando los dibujos impresos en ella.

En el extremo inferior de la pantalla tendremos el puntaje, y podremos ver ocasionales animaciones que adornan la tabla.

Uno de los puntos más interesantes, es la posibilidad de poder intercambiar automáticamente mediante Internet, el puntaje con jugadores de todo el mundo.

Existe una versión shareware que puede obtenerse gratuitamente en la red pero solamente con la tabla Darkside disponible, y algunas otras curiosas limitaciones: A los 30 partidos solamente podrás jugar con 2 bolas, luego de 40 partidos más quedará restringido el intercambio de puntaje en Internet, a los 50 solamente ofrece una bola por partido, y ■ los 60 vuelve al menú inicial después de cada partido... No se me ocurre que sucedería si lo jugarás 10 veces más, por las dudas te recomendaría largar el shareware y conseguir la versión completa, después de todo ya jugaste bastante como para evaluar el producto.

EL MEDIO?

QUE TIENE: Un juego de pinball con cinco tablas diferentes.

LO QUE SI: Excelente jugabilidad. Efectos de sonido. Excelente música y ambientación. Posibilidad de intercambio de puntaje en Internet. Minijuegos. Precio bajo.

LO QUE NO: Gráficos algo fuera de tiempo. Algunos problemas en el scroll.

86%



compumundo

UN MUNDO DE SOLUCIONES

Tenemos el juego que mas te gusta
a vos, y a vos, y a vos también,
y a vos...

Plus!
para
Niños

OFERTA CONTADO

\$ 55



Microsoft



OFERTA CONTADO

\$ 75

Precision
Racing



Flight
Simulator
98

OFERTA CONTADO

\$ 85

Age of
Empire

OFERTA CONTADO

\$ 69



Office 97
Versión
Académica

OFERTA CONTADO

\$ 149*



Solicita información acerca
de nuestros cursos, seminarios
y talleres en nuestras sedes:

INSCRIPCION

1998

(01) 787-7000

ASESORAMIENTO TELEFONICO
LOS 7 DIAS DE LA SEMANA.

 cec

Centro de Estudios Compumundo

Este Año
Expandí tus
Horizontes

CABILDO 2055, CAPITAL - CABA 2021, CAPITAL
UNICENTER SHOPPING LOCAL 2076 3do NIVEL, MARTINEZ
PLAZA OESTE SHOPPING AV. GAONA Y VERGARA, MORON

*Adquirido entregando en este comercio fotocopia de su documento y constancia (original) de alumno o docente regular.



Sega Touring Car Championship

Un nuevo juego de Sega que se quedó en la línea de largada

Los juegos de carreras automovilísticas, pertenecen en cierta forma a uno de los géneros más clásicos y preferidos por todos los jugadores. Por esta razón, actualmente el mercado de juegos para PC está invadido de excelentes productos que compiten por el primer puesto.

¿Qué nos ofrece la compañía SEGA? Realmente no podemos decir que las intenciones de esta empresa fueron deslumbrarnos con un producto innovador y competitivo, sino por el contrario, Sega Touring Car tiene todo el aspecto de un juego a medio terminar y como si esto fuera poco cuenta con tecnología algo anticuada, como la que se usó para desarrollar productos similares algunos años atrás.

Los modos disponibles son Championship, Time Attack, Vs Racing y Multiplayer, o sea los mismos que tenemos en otros juegos de autos.

El primer modo de los mencionados es la típica carrera a lo largo de tres circuitos diferentes, una pista de pruebas, un escenario con montañas y otro en la ciudad. Además está la pista de bonus...

Antes de correr, se nos exigirá competir para obtener la clasificación, pero aunque salgamos en última posición clasificaremos

igualmente, aún si nos quedamos en la largada y esperamos a que se acabe el tiempo... ¿Curioso, no?

En Time attack, nuestro objetivo será mejorar nuestro propio tiempo anterior, y nos será útil para conocer todos los secretos de determinada pista.

Vs Racing, permite competir en pantalla partida en una misma PC y Multiplayer a través de Internet, LAN, Serial o Módem.

Durante las carreras podemos optar entre dos vistas, la externa en donde tenemos una vista completa de nuestro auto, y la interna con aspecto de simulador. Existe también un sistema de cámaras rotativas que se usan durante la repetición.

Hablemos un poco de los autos, al parecer quienes hicieron este juego tienen gustos refinados, ya que nos permiten optar entre cuatro impresionantes máquinas: Alfa Romeo 155 V6Ti, AMG Mercedes C-Class, Opel Calibra V6 y el Toyota Supra GT.

A pesar de la maravillosa selección de algunos de los mejores elementos de la industria automotriz universal, les tengo malas noticias... A no ser por la forma y el color, manejar cualquiera de los mencionados autos es exactamente lo mismo, o al menos los programadores no se esmeraron lo suficiente en definir las variables de cada uno de ellos, para que el jugador sienta lo contrario.

¡Ah! ¡Casi me olvido! Cuando ganés todas las carreras, además del injustificado Game Over, el programa te brinda la posibilidad de ¡controlar un NUEVO AUTO!... el de color negro.

Algunos dirán que es posible cambiar los atributos de los mismos en uno de los menús disponibles, pero quienes experimenten esta opción en profundidad, se darán cuenta que no es lo que se puede decir un sistema de reformas equilibrado.

Con todo lo mencionado hasta el momento, ya se estarán haciendo una idea de lo que nos ofrece este nuevo pro-



ducto de SEGA, pero vamos a ver qué es lo que sucede con los gráficos.

En el modo de alta resolución de 640x480, increíblemente se ve bastante bien y los movimientos son suaves y continuos, aún en equipos que cumplan con los requerimientos mínimos, pero... ¿Cómo es posible que para estos tiempos no cuente con soporte para placas aceleradoras? En la página oficial de Sega no hay noticias de elaboración de algún patch, ni siquiera para Direct 3D, además... ¿No es hora de que los productos salgan a la venta bien terminados?

Por último quiero decirle a los lectores de esta nota que no hay que confundirse, si bien este juego nos puede ofrecer un rato de diversión y no es del todo desastroso, piensen que hay muchísimos juegos de carreras mejores, incluyendo el Daytona Usa Deluxe de la misma empresa. X

¿QUE TIENE?

QUE TIENE: Un arcade automovilístico como cualquier otro producido algunos años atrás.

LO QUE SI: Buena velocidad sin placa aceleradora. Bajos requerimientos de hardware.

Soporte para tecnología MMX.

LO QUE NO: Pocos circuitos. Jugabilidad.

Dificultad.

Sonidos. Autos

iguales.

36%



C demuestra una vez más, que la afamada computadora en PC.

LOS MEJORES LANZAMIENTOS DE MARZO

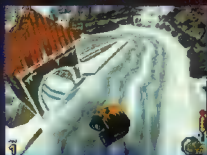
BLADE RUNNER

Armado con tus dotes investigativas y las herramientas propias de un Blade Runner, te verás inmerso en un lluvioso mundo dominado por neones que vive y respira a tu alrededor. Tendrás que demostrar tu habilidad para sobrevivir en uno de los juegos más ricos y con mayor ambiente jamás creado para tu PC.



IGNITION

Con una exótica gama de vehículos y en algunos de los circuitos más duros jamás vistos, tendrás que embestir, rozar, irrumpir con fuerza y usar otras maneras poco deportivas para conseguir la victoria. Este apasionante juego cuenta con siete singulares circuitos desde el de Brasil al de Islandia, 11 inusuales vehículos y magníficos gráficos renderizados.



LANDS OF LORE 2

Westwood Studios nos introduce a la más fantástica experiencia en la historia de los juegos de rol. Una increíble cantidad de hechizos y objetos para poder superar obstáculos en 15 reinos encantados, en un entorno interactivo, con una libertad de movimiento nunca antes visto.



TODOS LOS TITULOS ESTAN COMPLETAMENTE EN CASTELLANO



Mysteries of the Sith

LucasArts presenta un nuevo pack de expansión que supera con creces al original



Como puedes ver en la foto, las luces de colores sólo afectan a los decorados y no a los personajes.

Por Sebastian Di Nardo

Una vez más LucasArts deleita a sus fanáticos de Star Wars, con un paquete de expansión para Jedi Knight. Para aquellos que querían más del que fuera uno de los mejores juegos del año pasado, llega: *Mysteries of the Sith*.

■ La historia

Pasaron ya cinco meses desde que LucasArts nos diera, una vez más, una especie de electroshock con la salida de Jedi Knight. Desprendiéndose de los demás por la consistencia de la historia, el uso de poderes de la fuerza y la posibilidad de ele-

gir entre el bien y el mal, que lo hizo altamente adictivo, y lo convirtió en un clásico indiscutible.

Ahora llega a nuestras manos una excelente expansión, que nos permite una vez más sumergirnos en el universo Jedi, esta vez en la persona de Mara Jade. Un personaje creado por las novelas de Star Wars de Timothy Zahn. Mara es una asesina y contrabandista, que en mitad de su entrenamiento como Jedi, se reúne con Kyle Katarn (nuestro héroe de la aventura original) para ampliar sus conocimientos.

En el comienzo de la aventura encarnamos nuevamente el rol de Kyle. Luego de un par de misiones descubrimos datos sobre la existencia de un antiguo templo que alberga fuerzas misteriosas. Adentrados ya en el juego comandamos a Mara, mientras Kyle parte en busca del Templo de Sith. Allí es donde realmente comienza la aventura, mientras hacemos un trato con Ka'Pa the Hutt (el responsable de congelar a Han Solo en un bloque de Carbonita) o tratamos de proteger un artefacto llamado Holocron, Mara va adquiriendo conocimientos e incorporando nuevos poderes.

Entre las misiones podemos apreciar cut-scenes que a diferencia de la versión original, están realizados con el engine del juego, y luego renderizados.

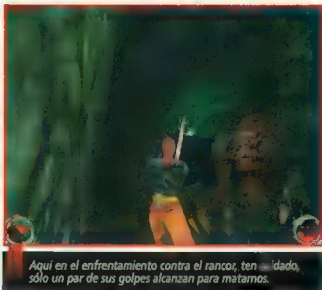
■ El aspecto visual

Si bien estamos hablando de un paquete de expansión, podríamos decir que estamos frente a una aventura completamente nueva. Sólo nos pide el Jedi Knight original una vez, y no es necesario tenerlo instalado si estamos cortos de espacio en el disco rígido. Los diseñadores se preocuparon por diferenciar *Mysteries of the Sith* (MOTS) de la versión original, confeccionando para este caso nuevos fondos para los menús de carga y configuración. Los niveles, diseñados exclusivamente

poseen una excelente calidad visual y un nivel de dificultad que se incrementa hacia el final, desafiando al jugador más experimentado. Cavernas laberínticas, naves contrabandistas e intrincados templos con acertijos al mejor estilo Tomb Raider nos proporcionan una diversión segura.

Las complicadas formas de los escenarios nos obligan a prestar muchísima atención, cuando de buscar una salida se trata, y los lugares secretos son cada vez más difíciles de encontrar.

Nuevas texturas han sido agregadas, y si tenemos la suerte de tener una placa aceleradora 3D, podemos habilitar un menú que permite luces de colores. Estos detalles



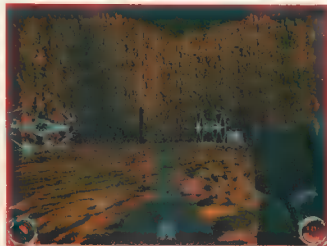
Aquí en el enfrentamiento contra el rancor, tenemos sólo un par de sus golpes alcanzan para matarnos.

aumentan aún más el realismo. Debo confesar que muchas veces dejé de jugar sólo para observar extasiado como la cámara giraba en torno al personaje ofreciéndome así una panorámica del escenario en el que me hallaba.

Si bien la inclusión de las luces de color mejoró notablemente la calidad visual, es un aspecto que no fue explotado al máximo. La iluminación de los personajes siempre es blanca, aún cuando pasan debajo de una luz de color.

■ Inteligencia artificial y personajes

Algunos cambios interesantes fueron propuestos por los programadores para esta segunda entrega. Uno de ellos es la



El juego posee una dificultad que se va incrementando nivel a nivel, siendo los últimos realmente complicados.

Inteligencia Artificial de los personajes, que si bien no es perfecta, ha mejorado notablemente la dificultad del juego.

Los Stormtroopers, que al quitarles las armas usando el Force Pull corrian enloquecidos chocando las paredes, esta vez nos enfrentan golpeándonos con los puños. Podemos también participar en batallas, peleando junto a los soldados rebeldes, que nos cubrirán con disparos de láser.

Desafortunadamente sus disparos no son muy precisos, y no persiguen a los enemigos, con lo cual terminamos por destruir todo nosotros mismos.

La inclusión de nuevos monstruos, como el Vornskr, un animal similar a un lobo que descarga rabiosos mordiscos, o el Noghrri, una especie de mono asesino que aplica potentes golpes, nos hace creer una vez más en la fantasía del mundo Star Wars. Pero



El rifle de los Stormtrooper, ahora posee una mira telescópica que efectúa disparos a grandes distancias.

quizás el más temible de todos sea el Rancor, una bestia que habita las cavernas, capaz de engullirnos de un mordisco. Su inteligencia es inversamente proporcional a su tamaño y sus movimientos torpes, si nos escondemos en un pasillo y no puede alcanzarnos, nos mira durante un momento mientras sus fosas nasales se mueven al respirar, se aburre y va. Su aparición es muy breve (gracias a Dios!) pero debemos derrotarlo para continuar avanzando.

Pero estos no son los únicos cambios en cuanto a los enemigos. Nuevos modelos de Troopers, estatuas que cobran vida, Wampas de Pantano y flores que arrojan dardos, nos complican cada vez más la estadía en nuestra experiencia Jedi. Un consejo: no se distraigan ni un segundo.

Las armas y los poderes

Además de las armas ya utilizadas en Jedi Knight, se incorporan algunas nuevas, entre ellas las más interesantes

son:

BlasTech E11 ElectroScope: presionando nuevamente la tecla del rifle Stormtrooper, podemos utilizar una mira telescópica (siempre y cuando la hallamos encontrado) que efectúa precisos disparos a grandes distancias.

Carbonite Gun: una pistola de carbonita con la que podemos congelar a nuestros adversarios durante unos segundos para luego destruirlos con un golpe.

En cuanto a los poderes de la fuerza, también se amplían las posibilidades. Además de los ya conocidos se agregan:

Force projection: crea una falsa imagen del personaje, para confundir al enemigo, mientras intentamos atacarlo por la espalda.

Algo similar al "Holo Duke" de Duke Nukem 3D, pero la diferencia de éste nuestra proyección se mueve y agita los brazos como si intentara lanzar puñetazos, confundiendo con mayor efectividad a nuestro enemigo.

Force Push: podemos empujar a alguien de un acantilado sin siquiera tocarlo.

Lightsaber Throw: arrojamos nuestro sable luminoso al mejor estilo boomerang.

Multiplayer

En esta segunda entrega LucasArts amplió la cantidad de skins para los personajes. Podemos ser Darth Vader o el mismísimo Luke Skywalker, y configurar sus poderes a nuestro antojo.

Los modos de juego son tres:

Kill the fool with the Ysalamari: una serie de niveles en los que debemos tomar un pequeño animal que absorbe la fuerza, lo cual imposibilita el uso de cualquier poder, y mantenerlo el mayor tiempo posible en



La pistola de carbonita, con ella podemos congelar a los enemigos para luego destruirlos.

nuestras manos mientras el resto trata de matarnos.

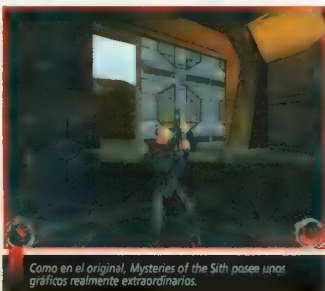
Sith Multiplayer Duel: un grupo de niveles del habitual Deathmatch.

Sith Lightsaber Duel: Deathmatch sólo con sables luminosos.

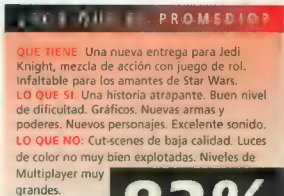
Los escenarios son ricos visualmente y están bien diseñados, (a excepción de la ciudad de las nubes, en el que la frecuencia con que caemos por agujeros y ventanas nos hace desistir rápidamente) pero la gran extensión de los mismos hace que encontrar a un adversario sea una hazaña.

En resumen

Mysteries of the Sith es un excelente paquete de expansión, ideal para Single Player, y a pesar de utilizar un engine un poco obsoleto, no deja de impresionar a cualquiera. No olvidemos que hasta el momento LucasArts fue la única empresa que confeccionó uno propio en lugar de comprar los derechos del que potencia al Quake de Id Software. Es una aventura única que nos permite una mezcla perfecta entre acción en primera persona y juego de rol. La historia es tan atrapante y concisa como cualquier producto de Lucas, con lo que podemos asegurar la diversión. Un producto realmente imperdible para los amantes del género. **X**



Como en el original, Mysteries of the Sith posee unos gráficos realmente extraordinarios.



83%



Ignition

Un punto de vista diferente para los clásicos juegos de carreras



Ignition le da nueva vida a un género que se consideraba estancado con conceptos innovadores.

Por Santiago Meléndez

A simple vista parecía que en este tipo de juegos ya estaba todo dicho, Ignition nos demuestra claramente que esto no es así ya que además de un muy buen engine 3D incorpora una serie de conceptos bastante novedosos en comparación a lo que estamos acostumbrados ■ ver en este género.

A diferencia de todos los juegos de este tipo, Ignition es el primer arcade de autos visto desde arriba desarrollado íntegramente basándose en un engine 3D. Gracias a ello el nivel de detalle de cada escenario ■ excelente, así como también sus efectos especiales lo que hace que esté muy por encima del resto de sus competidores.

La interfaz es sin lugar a duda uno de los puntos más remarcables de este juego, sus comandos son muy simples y cómodos tanto para jugar como para variar cada una de las distintas configuraciones, además Ignition viene completamente traducido al castellano incluyendo sus manuales.

Desafortunadamente para los usuarios de tarjetas aceleradoras 3D (3Dfx), no hay opciones para este tipo de hardware dentro del juego, pero sin embargo hay una actualización o patch disponible en www.vie.com que les permitirá aprovechar al máximo las

enormes ventajas de estas placas. Otra cosa que hay que destacar es la posibilidad de jugar de a dos en una misma máquina para lo cual la pantalla se divide a la mitad, o podemos optar por las opciones para poder jugar por módem o red.

Una vez dentro del juego, tenemos cuatro tipos de competencias que podemos seleccionar, primero tenemos el clásico "campeonato" que se desarrolla ■ través de todos los circuitos y es por puntos.

El segundo modo es el de "carrera única", en el que podemos elegir cualquier pista y correr contra el resto de los oponentes como si fuera una práctica, el tercero es la opción de "tiempo", en esta modalidad tendremos que correr solos, tratando de recorrer la pista en el menor tiempo posible, por último el modo "persecución", en el que el objetivo es no quedar último, el auto que se encuentre en esta posición comenzará a incendiarse y al cabo de una vuelta explotará y así seguirá sucediendo hasta que sólo quede el ganador.

Existen otras opciones tales como niveles de dificultad (que se irán activando ■ medida que vayamos progresando en los campeonatos), también tenemos la posibilidad de activar y desactivar los obstáculos (avalanchas, tornados, trenes, etc.), pero no durante las competencias por puntos, además hay una opción de "coche fantasma" que nos hace correr contra nuestro mejor tiempo, lo que nos da la oportunidad de mejorar nuestro rendimiento, compitiendo contra nosotros mismos.

Ignition nos da la posibilidad de elegir en un principio entre siete vehículos diferentes entre los que se encuentran un patrullero, un camión y hasta un autobús escolar, pero además hay otros cuatro autos que sólo podrán ser seleccionados a medida que vayamos ganando campeonatos en los distintos niveles de dificultad.

Por otra parte, los circuitos que podemos

seleccionar al comenzar son siete, entre ellos encontramos elevadas rutas de montaña, circuitos que atraviesan selvas, zonas volcánicas, etc., cada uno de ellos repletos de atajos ocultos y peligrosos obstáculos.

Con respecto ■ los gráficos, estos son espectaculares desde todo punto de vista, cada circuito está perfectamente ambientado y acompañado con estupendos efectos ambientales como por ejemplo lluvia, nevadas, humo, cascadas, avalanchas y muchas otras cosas más, naturalmente, la calidad de los gráficos usando aceleración por hardware aumenta notablemente.

La música en general es buena y se ajusta muy bien a cada tipo de escenario, los efectos de sonido están bien realizados y proporcionan una ambientación agradable.

Para resumir, Ignition es una interesante versión de los más clásicos arcade de autos, altamente recomendable especialmente para los adictos a este género. ✕



QUE EL MEDIO

QUE TIENE: Un excelente juego de carreras visto desde arriba, hecho completamente en 3D.

LO QUE SI: Muy buenos gráficos y efectos. Dos jugadores pueden competir en una misma máquina. Gran jugabilidad.

LO QUE NO: Sólo es posible cambiar la posición de la cámara para ver nuestro auto desde adelante. Las opciones para placas ■■ sólo están disponibles ■■ a través de un patch.

83%

NUEVAS ENCICLOPEDIAS

EN MUNDO DE CONOCIMIENTOS A TU ALCANCE

**Biblioteca
Digital**



SISTEMA SOLAR

Este programa interactivo contiene y muestra en 3D el sistema solar, con detalles de su estructura, atmósfera, etc. Incluye información sobre Planetas, del movimiento de la Luna alrededor de la Tierra, de los eclipses y de las Leyes de Kepler.



PLANTAS

600 imágenes de plantas con láminas de los más importantes naturalistas y botánicos, como ilustraciones de gran parte de los géneros incluidos. Información de 116 familias, organizadas por familias.



CUERPO HUMANO

Más de 300 imágenes de anatomía, especialmente creada para niños y jóvenes. Los capítulos son: El cuerpo humano, Funciones del cuerpo humano, Enfermedades, etc. Incluye animaciones realizadas por expertos para esta obra.



GEOLOGIA

Más de 400 imágenes de los más importantes naturalistas. Incluye información sobre los continentes, la tectónica de las placas, los terremotos y tsunamis. Incluye animaciones para esta obra.



ENCICLOPEDIA TEMÁTICA

La obra más completa en su amplia donde puede encontrar desarrollados todos los temas. Incluye información sobre Religión y Ciencias Sociales.



PECES

70 familias de peces con su nombre científico y características. Incluye información sobre su hábitat. 270 imágenes de peces con su nombre científico.



MINERALES

Incluye más de 1000 imágenes de minerales con sus nombres científicos, sistema, color, hábitat, brillo, raya, etc. Incluye animaciones para esta obra. Información complementaria con videos y documentales.



AVES

Más de 1000 imágenes de aves con su nombre científico y características. Incluye información sobre su hábitat. Más de 150 fotografías de aves. Elección de información por familia, género y nombre científico.

OTRAS MARCAS O NOMBRES DE EMPRESAS SON MARCAS COMERCIALES O MARCAS REGISTRADAS DE SUS RESPECTIVOS DUEÑOS. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

DISTRIBUIDO POR:



HOQUE SANCHEZ PERA 814-400 piso "E" (1003) - Buenos Aires
Tel.: (0411) 326-7151/52 Fax: (0411) 326-7706
e-mail: top@topbooks.com.ar



Last Bronx

Sega PC y el sabor de un buen combate

Hasta el momento pocos fueron los juegos de lucha en 3D para PC que nos han sorprendido, a lo sumo algunos de ellos han conformado superficialmente nuestra sed de violencia. Por suerte esto está por cambiar definitivamente.

Last Bronx tiene el propósito original de llevar al clásico Virtua Fighter 2 al combate armado. Parece ser que la experiencia nunca es en vano y gracias a lo que han aprendido anteriormente, por fin pueden ofrecernos un título con alto contenido de jugabilidad y adicción.

Aunque el argumento parece ser inspirado en una película de artes marciales de bajo presupuesto, no es justamente lo que más importa, de todas maneras podríamos resumirlo en que luego de un conflicto entre varios pandilleros locales, sus líderes deberán enfrentarse en un torneo secreto para imponer su estilo y salvar su honor.

Bien, hablemos entonces de lo más importante. Desde el menú inicial podemos configurar algunos detalles como la cantidad de rounds por combate, la energía o la dificultad y elegir entre los varios modos de juego descriptos a continuación:

ARCADE MODE: es una conversión fiel a la de SEGA SATURN o en otras palabras pre-

tender ser la conversión de los videos, y si bien en los niveles de dificultad más altos puede ser interesante, se termina muy fácilmente y carece de escenas finales.

TEAM MODE: Nos permite elegir cinco luchadores diferentes, formado un equipo, donde cada vez que un guerrero sea vencido, el siguiente en la lista lo reemplazará. Lo mismo sucede con el equipo controlado por el CPU.

SURVIVE MODE: Es exclusivo para expertos, ya que nunca se recarga la energía, por lo tanto deberás vencer a los ocho contrincantes de corrido.

PC MODE: Es la versión mejorada, en primer lugar el orden de combate de los luchadores varía según el que hayamos escogido, la inteligencia de los mismos mejora radicalmente ofreciendo un excelente desafío que coloca al título en la cumbre de los juegos de lucha 3D para PC. Por último, cada luchador tiene un final propio.

TRAINING MODE: En cierta forma es un tutorial imprescindible para aprender los secretos de cada luchador y la mejor manera de enfrentar a determinado adversario.

Los personajes a elegir tienen todas las características de las historias MANGA. Cada uno de ellos es un maestro en el uso de un arma en particular, y además de los clásicos golpes se pueden obtener otros especiales con combinaciones secuenciales de botones y combos.

Es asombroso el arsenal de movimientos con el que cuentan, que evidentemente han sido coordinados por profesionales en la materia, mostrando dinámicamente un alto grado de elegancia y violencia.

Aunque por el momento no aprovecha los beneficios de la aceleración 3D, los gráfi-



Los escenarios de fondos fueron realizados basándose en lugares verdaderos de la Tokio actual.

cos son bastante buenos, y teniendo en cuenta lo ocurrido con Virtua Fighter 2 es posible que Sega ofrezca un Patch que resuelva este asunto.

Contamos con la posibilidad de jugar en Multiplayer en el mismo equipo o mediante una LAN. En ambos casos disponemos de las opciones de Vs MODE es decir uno contra uno, o TEAM MODE o lucha entre equipos.

Los menús del juego están en español, pero las voces tanto en la versión original como en la mejorada continúan en japonés, lo que resulta bastante irritante cada vez que perdemos, no sólo por sentirnos derrotados, sino porque ni siquiera entendemos que es lo que nos gritan.

Last Bronx no es el mejor juego en lo que a gráficos o tecnología respecta, pero si sobresale en otros factores como jugabilidad.

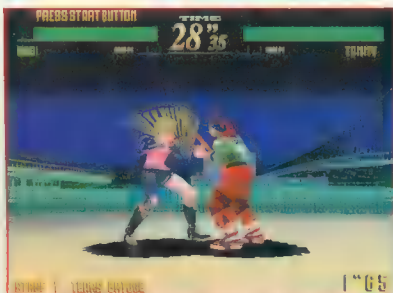
Si te gustan los arcade de lucha... No te lo pierdas. X

QUE TIENE: Un arcade de lucha similar a Virtua Fighter 2, pero con armas.

LO QUE SI: Jugabilidad. Adicción. PC Mode. Inteligencia artificial en los combates. Niveles de dificultad. Armas novedosas. Variedad de opciones. Tutorial de movimientos especiales.

LO QUE NO: Carencia de aceleración 3D. Voces de los personajes en japonés sin traducción.

81%



Además de las diferentes posibilidades de juegos, cada personaje tiene un estilo y armamento único.



compumundo

UN MUNDO DE SOLUCIONES

Quake II



OFERTA CONTADO

\$ 79



Star
Craft

OFERTA CONTADO

\$ 65

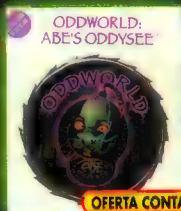
Dark Reign



OFERTA CONTADO

\$ 59

Oddworld
Abe's Oddysee



OFERTA CONTADO

\$ 79

NEXT TECHNOLOGIES

COMPUTADORA MULTIMEDIA PENTIUM 200 MMX
Procesador (Intel) 200 MMX-Memoria RAM 16 Mb. ampliable a 32 Mb. CD-Rom 24X, Disco Rígido 2.1 Gb. Placa de sonido de 16 bits, parlantes potenciados. Monitor Color 14" SVGA. 1 Mb. de Video, Windows 95, Net meeting, Explorer 3.0. Código: 3739

18 cuotas de \$ 69
1er Cuota 90 días

OFERTA CONTADO \$ 999

Dreams to Reality



OFERTA CONTADO

\$ 59

PC Fútbol



OFERTA CONTADO

\$ 29,90

Course of
Monkey Island



OFERTA CONTADO

\$ 59

Barbie
Fashion Design



OFERTA CONTADO

\$ 79



(011) 787-7000

VENTA TELEFÓNICA

Entregas en todo el país.
los 7 días de la semana.

CABILDO 2055, CAPITAL - CABILDO 2231, CAPITAL - UNICENTER SHOPPING LOCAL 4771 2do NIVEL, MARTINEZ
PLAZA OESTE SHOPPING AV. GAONA Y VERGARA MOHON

1) P.L. \$1110 P.T.F. \$1242 T.A.E. 12,53% Planes válidos con tarjeta de crédito. Compumundo S.A. Domicilio: Bolívar 847 Capital. TEL: 30-68211572-2



Croc: Legend of the Gobbos

Un arcade 3D en tercera persona pensado para chicos y grandes



uno de los
mente en

realizado total-

todos los especímenes de la raza Gobbos en su propio valle. Poco antes de ser capturado, el rey de los Gobbos consigue que Croc, el cocodrilo bebé protagonista del juego, escape volando en un pájaro mágico. De él será la responsabilidad de rescatar a todos los Gobbos que han sido apresados en cuatro regiones diferentes, y derrotar a cada una de las criaturas que el Baron Dante, valiéndose de su magia está usando para que luchen de su parte.

Cada uno de los 45 coloridos escenarios, es un despliegue de imaginación y belleza. Nuestro héroe deberá recorrellos, aprovechando todas las posibilidades de acción con las que cuenta como: correr, saltar, nadar, trepar, colgarse y pegar con su cola. Además existen ocultos una cantidad de minijuegos como el de encontrar a un Gobbos dentro de una de las tres tazas que rotan continuamente.

Durante el recorrido encontraremos algunos ítems como gemas y corazones que recogeremos como bonificaciones o para

acceder a sitios secretos. Otros como antorchas y llaves nos serán útiles en determinadas situaciones, para iluminar lugares oscuros o para abrir cerraduras.

En este juego no muere nadie, cuando Croc le pega a un enemigo o salta encima de su cabeza, desaparece en un burbujeo de estrellas o cuando derrota a un enemigo final vemos como este recupera la forma original que tenía, antes de ser transformado por Baron Dante.

Estos enemigos son de lo más ingeniosos y cómicos, hay una escena del juego donde tendremos que pelear en un cuadrilátero con una Vaquita de San Antonio que se cree Rocky Balboa y gira alrededor nuestro "buscando los laterales".

Croc es un buen juego, ideal para chicos o para quienes quieran un video juego donde no haya violencia. Cuenta con excelentes gráficos y soporte para placas 3D. Tiene algunos problemas de seguimiento de cámara y otros con los controles que son algo resbaladizos, lo que provoca que nos lleve algún tiempo acostumbrarnos a los mismos.

Por otra parte los niveles son algo cortos y no es requisito rescatar a todos los Gobbos para acceder al siguiente, lo cual podría convertir al producto en un simple paseo buscando la salida hasta el nivel siguiente.

Por último cabe hacer mención de los efectos de sonido y de la excelente música. **X**

EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade 3D con gráficos gráficos pensados para chicos.

LO QUE SI: Gráficos. Sonidos. Humor en los personajes. Enemigos finales.

LO QUE NO: Niveles algo cortos. Control.

Interface
 Problemas de
 seguimiento de
 cámara.

74%

Durante el año pasado, un juego llamado Croc se autoproclamaba competidor de Super Mario 64 y de Tomb Raider en el mercado de las consolas. O al menos eso parecía, después de la agresiva publicidad publicada en varias revistas especializadas, en donde se veía al pequeño cocodrilo protagonista del juego, con un escarbadientes y la panza llena, mientras que junto a él se encontraban restos de la vestimenta de Lara, Mario y Sonic.

Pero dejemos la violencia a un costado, Croc poco tiene que ver con eso, y justamente es el verdadero atractivo del juego: Uno de los pocos arcades 3D para PC, en donde no hay que masacrar a nadie, todo es magia y encanto. Hasta podemos sonreír mientras jugamos, debido a la simpatía y gracia de algunos de los personajes.

La historia narrada en la animación de la introducción nos muestra como un pseudo reptil gigantesco llamado Baron Dante junto a sus secuaces, captura a



gráficos de los niveles de
competencia.

BONUS

SOFTWARE STORE

ENVIOS A CAPITAL
E INTERIOR



\$79

FLIGHT UNLIMITED II



Barbie

BARBIE FASHION



\$89

PRO PILOT



Game

TOTALMENTE EN CASTELLANO

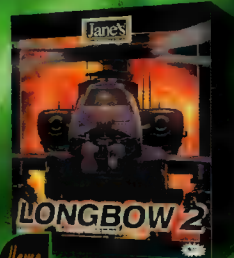
EARTH 2140



Game

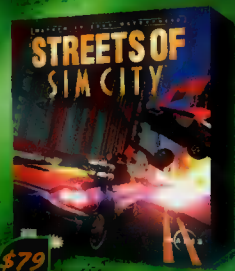
TOTALMENTE EN CASTELLANO

STAR FLEET
ACADEMY



Game

Longbow 2



\$79

STREETS OF
SIM CITY



Game

LEGO ISLAND



\$49

DARK REIGN

EL MEJOR SOFTWARE AL MEJOR PRECIO
MAS DE 1000 TITULOS EN STOCK

MONTEVIDEO 887
TEL/FAX 9119219/9491



Journeyman Project 3: Legacy of Time

Una nueva aventura gráfica de exploración y serenidad, que cautivará a los jugadores más pacientes



El nuevo Chameleon Suit nos permite transformarnos en quien nosotros queramos.

T tiempo y Espacio pueden ser conceptos completamente profundos para muchas personas ■ simplemente un par de variables desde la mente de un genio. Journeyman Project 3: Legacy of Time, al igual que en los dos juegos anteriores (Journeyman Project y Buried in Time) de la saga producida en los estudios Presto, nos ofrece algo maravilloso: Un viaje a través del tiempo.

Las aventuras gráficas tienen su propio encanto, y como sucede con las buenas películas, el argumento, la actuación y el proceso de identificación con los personajes son algunos de los factores que determinan su calidad.

Legacy of Time es un claro exponente en donde todos esos elementos se combinan, pero ■ la inversa.

De todas maneras, esto no es tan malo, justamente los verdaderos atractivos de este extraño juego, son una excelente mala actuación, una historia trillada y con sentido

de la ficción verdaderamente rebuscada y algunos personajes que llegan ■ ser algo ridículos.

■ La agencia de seguridad temporal

Nuevamente asumiremos el papel de Gage Blackwood, también conocido como Agente 5, quien protagonizó ambos capítulos anteriores.

La acción comienza exactamente donde finalizó Buried in

Time, y nuevamente deberemos ir tras la conflictuosa Agente 3 y cuidarnos de su brillante habilidad para enredarnos en los desastres temporales que genera.

También estará presente Arthur (Detestado por muchos, aclamados por pocos), el prototipo de robot cuya inteligencia artificial nos ayudará a resolver los puzzles, según nuestras preferencias.

¿Por qué no nos gusta Arthur? Tiene la voz más irritante que escuché desde mi maestra de primaria de cuarto grado...

En esta oportunidad comenzaremos el juego con la memoria de Gage completamente en blanco, no tiene recuerdo de la Agente 3, ni de Arthur, pero lo condiciona una desesperante obsesión por volver a su pasado desaparecido.

Cuando las cosas se

aclaran un poco en su cabeza, se encuentra bajo el problema de que la agencia temporal ya no existe, sin embargo tiene el presentimiento de que su enemiga sigue en actividad.

Con la ayuda de uno de los creadores de los trajes temporales, consigue acceder a un prototipo experimental, el "Chameleon Suit", que además de transportarlo a la época y lugar que desee, tiene la virtud de tomar el aspecto de cualquiera de los habitantes de la región, consiguiendo por primera vez la capacidad de interactuar con los personajes sin alterar realmente la línea temporal.

■ El juego

Me basta mencionar algunos títulos como Atlántida: The Lost Tales o Versailles 1685, para darles una idea de que tipo de juego estamos hablando. Cualquier adepto al Myst o Riven encontrará confortable a esta nueva aventura.

Los escenarios son abrumadores, la excelente combinación de gráficos renderizados, sonidos y temas musicales, provoca en el



Los efectos de cámara consiguen perspectivas de imágenes realmente imponentes.



La ambientación de los niveles, es de las mejores vistas en juegos para PC en mucho tiempo.

jugador la alucinante experiencia de transportarse a otros tiempos.

Es sabido que mucha gente no sabe apreciar este estilo de aventuras, tal vez porque no perciben la belleza en su diseño, o el nivel de detalle que se ha implementado para cada escena.

Los puzzles del juego, salvo algunas excepciones son demasiado simplistas, además Arthur nos facilitará pistas si se lo solicitamos.

Hablando de este personaje, podemos configurar su interacción en la aventura, optar por que se calle la boca (decisión bastante recomendada, con la única consecuencia de que nos perdamos algunos de los comentarios con contenido histórico, que de vez en cuando nuestro acompañante cibernético hace) a no ser que nosotros le preguntemos, que hable sólo cuando sea necesario o algo importante suceda, o que se le pase hablando (si tenés la paciencia para soportarlo y mal gusto para los

chistes... es tu decisión).

■ Los gráficos y el sonido

Estos son sin duda lo mejor de Legacy of Time. Cada pantalla que compone la aventura, recibe sin esfuerzo el calificativo de admirable.

Es asombrosa la fuerte impresión que nos da caer en cada etapa temporal, la manera en que sonido e imagen

complementan para conseguir la ambientación correcta.

Se implementaron algunos efectos especiales con simulaciones de lentes cinematográficos para tener una percepción más amplia de los entornos, destellos de luces similares a los que se obtienen cuando una cámara enfoca al sol, distorsiones de imágenes para simular una inmersión en el tiempo, etc.

Los efectos de sonido están muy bien sampleados, además han sido seleccionados cuidadosamente, lo que demuestra que el profesionalismo invertido en esta parte de los juegos que tantas veces ha sido descuidada, da su merecido resultado.

■ La interface

El sistema de control de este juego es muy intuitivo, y tiene la ventaja de ser muy fácil de aprender, incluso para aquellos que no estén familiarizados con los juegos de PC.

Con el cursor navegamos por la pantalla, y si pulsamos el botón del Mouse, el escenario rota en la dirección especificada, como si se tratase de una persona girando su cabeza. El único problema que encontramos, es que a veces cuando queremos rotar la imagen para explorar un sitio, accidentalmente damos la orden para acceder a otra pantalla, cosa que con un

poco de atención se puede evitar.

El sistema de inventarios, el traje espacial y la ventana de diálogos con Arthur se encuentran en la parte inferior de la pantalla.

También podemos elegir el tiempo y lugar a viajar, desde la ventana que se encuentra en la zona superior, o acceder con la tecla ALT al menú de configuración y grabación del juego.

■ En resumen

Journeyman Project 3: Legacy of time es un gran juego, pero de acceso limitado ¿Por qué? Como dijimos antes, es posible de que no cubra las expectativas de quien no sepa apreciar determinados detalles en un juego, o de quienes no tengan la paciencia necesaria para concretar las exploraciones.

Por otra parte, hasta el momento el idioma en que viene disponible es únicamente en inglés y carece de subtítulos,



La posibilidad de elegir el tiempo cuando queramos, nos ofrece un estilo de juego para nada lineal.

además difícilmente será doblado al español.

El producto viene presentado en cuatro CDs, y está siendo distribuido por Red Orb Entertainment. **X**

¿POR QUÉ EL PREMIO?

LO QUE ME GUSTÓ: La tercera parte de la saga de aventuras Journeyman Project, mejor presentado que nunca.

LO QUE ME ENCANTÓ: Atmósfera. Gráficos. Excelente banda de sonido. Efectos sonoros. Posibilidad de explorar el tiempo. Interactividad. Desarrollo no lineal.

LO QUE ME NO GUSTÓ: Mala actuación. Algunos problemas en la interface. La voz irritante de nuestro acompañante. Arthur.

78%



Las actuaciones de algunos de los sujetos que veremos en este juego son dignas de una buena película de clase "B".



Zork: Grand Inquisitor

Activision logra recapturar el espíritu aventurero que hiciera famoso al Gran Imperio Subterráneo

Por **Guillermo A. Molina**

Los seguidores del reino de Zork estarán dando saltos de alegría al descubrir que los viejos y queridos lugares, tales como el Embalse Anti-Inundación N° 3, se encuentran todavía donde los dejaron y, además, en perfectas condiciones, listos para ser explorados una vez más.

Durante los años '80 la compañía Infocom, hoy desaparecida, creó uno de los entretenimientos más exitosos de todos los tiempos, Zork: The Great Underground Empire. Se trataba de una aventura conversacional, sólo texto brillando tranquilamente en una pantalla negra y sin gráficos (aunque hoy parezca increíble). Sin embargo, se ca-

mente las aventuras de texto. Activision adquirió los derechos de la saga y nos trajo un título multimedia, por entonces estrenando el formato CD-ROM, llamado Return to Zork, no muy bien recibido. Luego llegaría otra nueva entrega, Zork: Némesis, una excelente realización con gráficos y sonido impecables y un revolucionario engine. Sin embargo, Némesis tenía pocos puntos de contacto con aquellos detalles propios al universo de Zork, tal y como lo sentían sus seguidores. La historia era mucho más oscura y dramática.

Con Grand Inquisitor, el decimotercer producto de la serie, la gente de Activision vuelve finalmente al tono de comedia y aventura característico del primer Zork, cumpliendo así con un pedido expreso de sus entusiastas.

La historia

Luego de lo ocurrido en Némesis, el Gran Inquisidor ha prohibido la práctica de cualquier clase de magia a todos los habitantes de Puerto Foozle; es más, ha establecido el toque de queda y precintando la entrada al Gran Imperio Subterráneo. Al caer la noche nadie debe estar fuera de su casa, y es obligación escuchar las advertencias que el inquisidor loco transmite ininterrumpidamente a través de megafonos instalados por todos lados. Quien no cumple con sus dictados obtiene en castigo la totemización, que es algo muy feo.

Nosotros representamos a un vendedor de Aspiradoras Eléctricas Frobozz, aunque en realidad somos el último mago no totemizado, así que deberemos recuperar tres objetos mágicos dispersos a lo largo de los subterráneos (se trata de un "sistema de garantía de devolución de la magia perdida por causa de un dictador"). De lograrlo, habremos recuperado el poder del Imperio y desterrado la tiranía de Yannik el Cocoliso, Gran Inquisidor.



¡El Hades! A este tipo habría que darle unas monedas. Si sigue así va a quedar puro hueso.

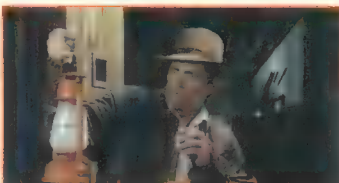
El sistema de juego

En forma similar a Némesis, Grand Inquisitor nos muestra postales estáticas o semiestáticas a medida que avanzamos por los dos CD que componen el juego y, gracias a la tecnología Z-Vision, podemos mirar a nuestro alrededor sin interrupciones en la imagen, en ocasiones también hacia arriba o hacia abajo. Además, esta versión de Z-Vision ha sido mejorada. El sistema de movimiento incluye escenas de video a pantalla completa (Full Motion Video) para mostrarnos ciertas acciones o desplazamientos, y para interactuar con los personajes que aparecen cada tanto. Vale la pena decir que las podemos interrumpir con sólo presionar la barra espaciadora, una característica que no siempre los juegos con FMV ponen a nuestra disposición.

Otra comodidad que agradecer es la de las máquinas de teletransporte, situadas en lugares clave del subterráneo. Con ellas podremos desplazarnos inmediatamente, evitando así los viajes repetitivos. El eficiente sistema de inventario nos permite dos modos de acceder al mismo: haciendo clic derecho a cualquier lugar de la pantalla o



Al oeste de la casa blanca: Algunos de nosotros ya estuvimos aquí hace casi veinte años...



Aunque Jack es una especie de indy frustrado, interpretado por Benedict, que algunos recordarán de la Brigada

racterizó por cosechar miles de adeptos alrededor del mundo gracias a su excelente desarrollo, su sentido del humor y una historia enigmática, un singular conjunto de elementos que mantuvo a la gente pegada a los monitores durante horas, y que se convirtió, junto a las muchas secuelas que siguieron, en verdaderos clásicos del género. Así comenzaba: "Estás de pie en un campamento, al oeste de la casa blanca, con la puerta principal clausurada. Hay una pequeño buzón aquí..." Los que tienen suficiente edad para acordarse ya tendrán una lágrima atascada, de pura emoción nomás...

Vuelta a las raíces

Años más tarde y ya extintas comercial-

llevando el cursor al borde superior, donde aparecerán un menú principal y barras deslizantes de inventario o hechizos.

En cierto punto del juego podemos asumir tres personalidades diferentes: un dragón cobarde, una bella hechicera o un brutal brog. Pero, lamentablemente, estas misiones en sí resultan breves. Nuestra habilidad para usar la magia crece a medida que exploramos en busca de pergaminos, la mayoría de los cuales se anotan solos en nuestro libro de mago, y le dan al juego una nueva dimensión al poder combinarlos con los objetos que vemos o que llevamos encima.



La animaciones en esta calidad, concisas y bien dirigidas.

ZGI cuenta también con un atractivo (léase nostálgico) sistema de puntuación. Cuando metemos la pata y nuestro personaje muere, una hilarante pantalla de texto, al estilo del primer Zork, nos anuncia que hemos alcanzado, digamos, 55 sobre un total de 1000 puntos. Si nos caemos en un pozo sin fondo, tal vez nos diga que "con los años conoceremos a una bella aventurera en nuestra misma situación, nos relacionamos, nos casamos, tenemos dos hijos y morimos a la edad de 86 años".

■ Los puzzles

ZGI parece hecho pensando más en el jugador avezado que en el novato. Todo el tiempo los puzzles destilan guiños cómplices y un elaborado sarcasmo hacia los jugadores veteranos ("No puedes pasar, ni que fueras Lara Croft..."), despertando más de una carcajada. Son variados, entretenidos y no siempre lógicos (bueno, casi nunca). Uno de



La tecnología Z-Vision nos permite ver los gráficos a 360° en un entorno.

los mejores puzzles es el del triple tablero de ajedrez de la Calavera de Yoruk. Hay algunos que son fáciles en exceso y otros realmente arduos, aunque la dificultad se incrementa gradualmente a medida que exploramos el subterráneo. Un jugador novel no tendrá problemas en disfrutarlo. Como ayuda contamos con el espíritu de Dalboz, el Amo de las Mazmorras, ¡convenientemente cautivo en nuestra Lámpara de Electricidad Frobozz!

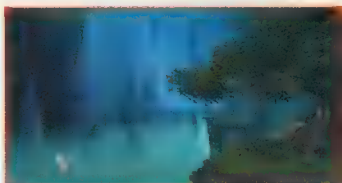
■ El modo multiplayer

Para nuestra sorpresa, existe también un modo multiplayer con el cual podemos recorrer el juego junto a un amigo vía Internet, LAN o módem. En este caso, uno dirige el juego y otro hace de comentarista, pudiendo indicar con su propio cursor las zonas de la pantalla a investigar o hacia dónde quiere dirigirse. Es posible intercambiar mensajes escritos y sonoros, y conmutar entre ambos jugadores el control principal, además de grabar el juego en cualquier posición para recuperarlo más tarde, o para continuar cada uno por su lado.

■ Los gráficos y el sonido

La tecnología Z-Vision, patentada por Activision, permite un entorno gráfico de 16 bits, con imágenes capaces de rotar 360°. Los gráficos son de muy buena calidad, pero en su mayoría no están a la altura de los vistos en Némesis, y todavía siguen muy lejos de los encontrados en Riven. Sin embargo, cumplen a la perfección su cometido: dar la sensación de encontrarnos realmente dentro del paisaje. Al principio del juego las imágenes no dicen mucho para los estándares de hoy, pero mejoran cuando nos adentramos en el Imperio Subterráneo.

El sistema de sonido permite que, al desplazarlos, lo escuchemos siempre viniendo desde la dirección y distancia co-rectas, lo cual nos puede servir como pista en ciertos casos. La música es muy buena, acompañando cada situación con un ritmo particular, como en el caso del barquero del infierno, Caronte, que navega al son de un rock de los '70. En cuanto al FMV, en general está bien actuado. Las escenas no duran más que lo necesario, hecho que, nuevamente, se agradece.



El descenso al Gran Cavernario nos deparará muchas sorpresas y unos cuantos dolores de cabeza.

Un punto que lamentar, sin embargo, es que se trata de una aventura corta, demasiado tal vez (15/20 horas de juego), sobre todo en comparación con los títulos anteriores de la serie. Otro punto a tener en cuenta es la irregular actuación de quienes lo doblaron al castellano (en realidad, al español). Se nota que son muy pocas personas intentando hacer distintas voces, y por momentos carecen de profesionalismo.

■ En conclusión

Los entusiastas de Zork se reencontrarán con un viejo amor, en tanto los recién llegados no se sentirán defraudados, todo lo contrario. Si te gustan las aventuras gráficas en ritmo de comedia, Grand Inquisitor es una



opción excelente. Esperamos que Activision nos sorprenda con muchos más títulos como éste en el futuro. **M**

EL REGRESO DE ZORK

El retorno de Zork al estilo de aventura y comedia que lo hiciera un éxito, allá por los '80.

Puzzles variados y entretenidos. Humor. Excelente jugabilidad. Visión de 360°. Buenos gráficos, sonido y FMV. Modo multiplayer. Está en castellano.

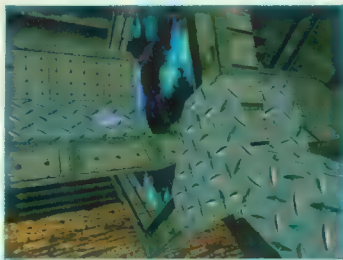
El juego es demasiado corto. Doblaje con pocas variaciones y falta de profesionalismo. Los jugadores novatos encontrarán dificultades al resolver algunos de los puzzles. Algunas fallas del video.

84%



Galapagos

Anark Game Studios nos presenta lo más avanzado hasta el momento en lo que a juegos de ingenio se refiere



Con una placa aceleradora, los gráficos de los escenarios de Galapagos cobran una nueva vitalidad.

■ Por Santiago

La principal diferencia que separa a Galapagos de los demás juegos es "Mendel", el personaje principal. Su característica más importante es que se trata de una criatura completamente autosuficiente, lo que significa que nosotros no podremos controlarlo, de manera tal que nuestra misión en el juego será ayudarlo a encontrar una ruta de escape a través de los cinco mundos diferentes que componen Galapagos.

Mendel fue creado para ser el primer prototipo de una nueva generación de máquinas de combate autosuficientes que podrían ser enviadas a atacar cualquier sistema de la galaxia sin necesidad de suministros o supervisión de ninguna clase con lo cual el poderío de Galapagos volvería absoluto.

Dentro de su armadura metálica, Mendel que es un organismo sintético cuyas principales habilidades son las de aprender y adaptarse a cualquier tipo de medio ambiente, no está dotado con ningún tipo de armas ya que su único propósito es el de experimentar las enormes posibilidades de esta nueva tecnología.

Durante el desarrollo del juego, podremos asistir ■ Mendel manipulando los distintos

elementos que conforman cada escenario como por ejemplo: interruptores, plataformas, elevadores, campos de fuerza, etc. Tratando de lograr que nuestro protagonista logre encontrar el portal de salida que lo conducirá al próximo nivel. Para activar o desactivar dichos elementos, simplemente hay que señalarlos con el puntero mouse y luego pulsar el botón izquierdo, también es posible tocar a Mendel utilizando el botón derecho con lo cual provocaremos distintas reacciones en él, dependiendo del lado en que lo estemos tocando.

El juego en sí, no tiene un límite de vidas o de energía, dentro de cada nivel hay lugares específicos donde podemos grabar nuestra posición actual para luego continuar desde donde nos quedamos.

Cada vez que el cuerpo de Mendel es destruido se regenera en el último lugar en donde el juego fue grabado, lo que vuelve todos los componentes del nivel a su estado original, a excepción del "cerebro" y la "sabiduría" de Mendel, lo que le permite aprender de sus experiencias y sus errores.

Sin duda el punto más importante a tener en cuenta es que al regenerarse su cuerpo después de haber sido eliminado, su personalidad se verá modificada gradualmente, lo que significa que a medida que el jugador logre llevarlo a salvo de un sector ■ otro, Mendel irá teniendo más confianza en él, por lo cual sus respuestas serán más rápidas y precisas, en cambio si el jugador no logra protegerlo y Mendel es destruido con mayor frecuencia, su personalidad se tornará neurótica y sus reacciones serán más lentas y cautelosas.

Técnicamente hablando, Galapagos posee una interfaz extremadamente simple pero efectiva y muy cómoda ya que absolutamente todo se controla con el mouse, así mismo las distintas opciones para configurar

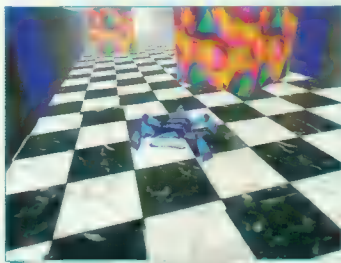
video y audio también son muy simples y fáciles de comprender.

La calidad de los gráficos es muy buena especialmente si se tiene una placa aceleradora 3D, el diseño de cada uno de los 36 escenarios resulta ser muy atractivo y bastante diferente con respecto a lo que estamos acostumbrados a ver.

En cuanto al audio, en general su calidad es buena, especialmente la de los sonidos de ambiente de la mayoría de los niveles que contribuyen a crear una atmósfera muy envolvente.

En pocas palabras, Galapagos es un juego de alta categoría en el que se combinan ingenio, acción y rapidez mental para resolver las más extrañas situaciones.

Sin lugar a duda una propuesta muy entretenida y original que posiblemente logre sorprender ■ más de uno. ✕



Mendel no sólo aprende de nuestros errores, sino que llega un punto en el que deja de seguir nuestras órdenes.

¿QUE EL

QUE TRAS: Un novedoso juego de ingenio que cuenta con las más avanzadas tecnologías.

LO QUE S: Muy original. Atrapante y entretenido. Muy buenos gráficos. Versión PC y MAC en el mismo CD-ROM.

LO QUE NO: El movimiento automático de la cámara puede confundirnos en algunas ocasiones.

72%

La legendaria serie Wing Commander™ se redefine con

TRADUCIDO
A CASTELLANO

WING COMMANDER

PROPHECY

Universos espaciales nunca vistos anteriormente. Un nuevo motor de juego ofrece un espectáculo visual sin precedentes, así como un realismo total. Una nueva y aterradora raza alienígena, conceptualizada por el aclamado artista futurista Syd Mead (*Blade Runner*), amenaza la existencia de la humanidad.



- + Nuevo motor de juego, nuevos personajes, nuevos villanos alienígenas - un juego enteramente nuevo.
- + Jugabilidad superior, respaldada por las secuencias cinemáticas renderizadas de mayor calidad de la industria.
- + Efectos de luz ambiente, direccional, en puntos y variación de focos.
- + Soporte aceleración 3D a través de 3DFX.
- + Múltiples voces de Blair, Maniac y Jeeves.

ELECTRONIC ARTS®



DATE

Paz 504 4776 (1427) - Buenos Aires
Tel.: 503-7660 - Fax: 503-8444
e-mail: info@microbyte.com.ar

soporte@microbyte.com.ar





F/A-18 Korea

Graphic Simulations nos brinda la nueva versión de esta simulación ya clásica entre los fanáticos del género

Por Carlos Zota

Desde su aparición hace algunos años para Macintosh, y luego en su pase a la PC, esta particular saga de simuladores ganó fanáticos y detractores tanto por sus gráficos como por su dificultad. Ahora con la última versión, la que hoy nos ocupa, le han integrado soporte para placas aceleradoras 3Dfx y Voodoo Rush, además de un editor de misiones muy completo, pero ¿son estas razones suficientes para hacerle frente a la competencia?

Control general

En el menú principal el juego nos presenta diferentes opciones de combate entre las que podemos seleccionar:

Training: En este menú podremos seleccionar qué parte de nuestro desempeño queremos mejorar, aprender o perfeccionar. Los disponibles son: Despegue, aterrizaje, combate aire-aire, aire-tierra, navegación y aterrizaje en portaaviones. En cada una de las clases posee varias animaciones, en las cuales un instructor nos guiará y dará los pasos a seguir, estos videos son de gran ayuda para llegar a dominar definitiva-

mente el avión.

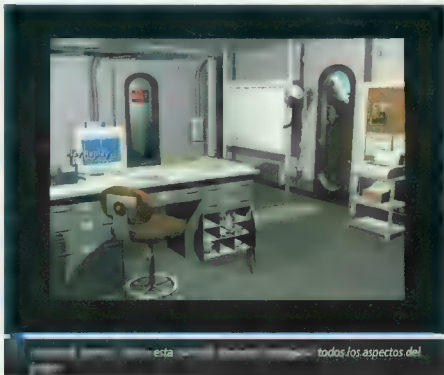
Mission Editor:

Una de las opciones más interesantes de esta nueva versión, la cual nos permite crear nuestras propias misiones, lo que le otorga al juego una vida mucho mayor. En el mismo podemos configurar absolutamente todo, desde la ubicación de los vehículos, pasando por la inteligencia de los pilotos enemigos hasta la ubicación de los objetivos a destruir. El clima (un factor muy importante en esta simulación) también es configurable a nuestro antojo. Todo esto en un editor de misiones bien desarrollado y de fácil manejo.

Load Mission: Para cargar las misiones realizadas con el editor antes mencionado o las originales que incluye el juego.

Play Replay: Con esta opción podemos cargar todas las misiones que hayamos grabado previamente y reproducirlas desde cualquier ángulo o cámara imaginable. Muy útil para aprender a no cometer los mismos errores una y otra vez.

Debrief: Permite visualizar el status de nuestro piloto, como la cantidad y tipo de objetivos destruidos en nuestra misión, así



como los ascensos en nuestra carrera.

Las opciones

Previamente a lanzarnos a surcar los cielos podemos seleccionar el nivel de eficiencia de nuestros pilotos y el de los enemigos. En el nivel intermedio ofrecen un excelente desempeño, aunque mayor en nuestros enemigos que en nuestros aliados y en el nivel más alto complicarán la tarea de los pilotos más experimentados.

Se puede seleccionar además el control de nuestro avión ya sea via teclado o joystick, esta última sin duda la opción más recomendable. No obstante, el juego no incluye un modo de derivar la configuración del teclado al joystick, a no ser que poseamos alguno que incluya un soft de asignación de teclas a los botones del comando (como por ejemplo algunos de Microsoft). Existen tres escenarios a los que podemos acceder, dependiendo el estilo de juego que seleccionemos. El primero es el de entrenamiento, situado en las islas de Hawaii. Al segundo sólo deberemos acceder en caso de querer jugar en Multiplayer (Internet, IPX, Módem o Serial). Y por último el escenario de Korea, en donde se desarrollan las misiones del juego, que



Aunque la interface y el modelado del avión es idéntico a su versión 3.0, ésta que posee soporte para 3Dfx es gráficamente impresionante.



El nivel de realismo lo hace un producto a ■ lo los expertos podrán enfrentarse en sus niveles de dificultad más complejos.

suman un total de 28.

■ El vuelo

La primera sensación al pilotear el F/A-18 Korea, es el excelente realismo con que está modelado el F18, ya sea en su desempeño en el aire, como en el completísimo panel instrumental que ofrece la cabina del mismo. La carga que le asignemos ■ nuestra nave en los momentos previos al despegue, afectará por completo el control del avión, por lo que deberemos estudiar bien los objetivos de la misma, previo a la carga de armamento o combustible en nuestra aeronave.

Podemos visualizar nuestro avión desde el exterior gracias ■ cinco cámaras, algunas de ellas configurables. La cabina está realizada de forma virtual, por lo que podremos observarla desde cualquier ángulo o acceder a 17 vistas fijas de la misma.

Las misiones son variadas y van desde la

puntos flojos de la simulación sea la gran cantidad de teclas ■ dominar y el nivel de dificultad, en ocasiones realmente alto. Esto que es una desventaja para los principiantes es una bendición para los expertos, que realmente disfrutarán del nivel de desafío que presenta F/A-18 Korea.

■ Los gráficos

Sin duda la sección de mayor dificultad para calificar en esta simulación, ya que ésta depende directamente del gusto de cada jugador. Como la primera versión de F/A-18 data de varios años atrás, y ante la inexistencia de placas aceleradoras de algún tipo, los programadores de Graphic Simulations

optaron en su momento por realizarlo en alta resolución pero sin aplicarle texturas de ningún tipo (ya que los simuladores de esa época que las incorporaban eran poco reales), pero a pesar de ello se convirtió en un éxito inmediato, obviamente por el alto nivel de calidad de la simulación. Pero en estos tiempos en que las placas aceleradoras abundan por doquier y los procesadores superan los 200MHz, es

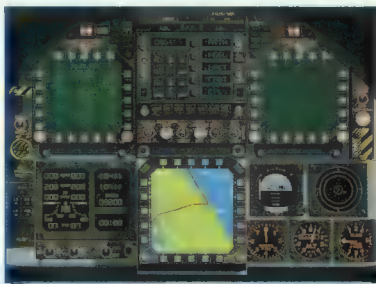
inevitable que esta nueva entrega posea el ya clásico modo 3Dfx.

Este está implementado de una manera excelente, destacándose por sobre todas las cosas el spot de nuestro avión, los escenarios y la iluminación. Pese ■ su calidad se pueden visualizar algunas fallas en el engine en este modo, como por ejemplo cuando nos estrellamos y las texturas de nuestro avión se pierden por completo o los gráficos de los enemigos no son tan detallados como el de nuestro avión.

Otro aspecto criticable al aspecto gráfico es el no soporte del modo D3D, limitando ■ los jugadores que no posean una placa que tenga algún chip de la familia 3Dfx a jugarlo en modo normal, algo que para algunos será inaceptable por completo.

■ En resumen

F/A-18 Korea es un juego excelente que ■ pesar de tener algunos defectos sigue sien-



La cabina: Tenemos 17 cámaras fijas desde donde visualizarla o un modo virtual en donde tendremos libertad de movimientos.

do un grande dentro del género de los simuladores. Nos encontramos frente a una gran simulación que con algo de práctica ■ transforma en un fantástico exponente del género, que ningún fanático debería pasar por alto. ✕

¿QUE QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Volar un F-18 en arriesgadas misiones sobre Korea.
LO QUE SI: Sorprendente realismo. Efectos de sonido. El editor de misiones. Excelentes gráficos en su versión acelerada. Rápido, aún sin placa aceleradora.
LO QUE NO: Dificultad elevada para principiantes. Carece de soporte para D3D. No posee el modo tradicional de campaña.

83%



La calidad gráfica quita la respiración, sobre todo cuando observamos nuestra aeronave desde el exterior.



PCFútbol 6.0

Probablemente uno de los juegos de fútbol más completos y apasionante de todos los tiempos

Por **Manuel Videla**

Finalmente, para todos aquellos que lo estaban esperando llega la última versión de este popular manager que este año cuenta con importantes innovaciones.

Año tras año, la conocida compañía española Dinamic Multimedia, suele sorprender a los fanáticos de este deporte con esta famosa serie de simuladores deportivos.

En esta oportunidad, PCFútbol 6.0 desarrolla en particular toda la "Liga de Fútbol Profesional Española" así como también todos los torneos y copas más importantes de Europa como por ejemplo: La Copa de Europa, la Recopa, la Supercopa de Europa, la Copa de la U.E.F.A, la Supercopa de España y la copa Intercontinental entre otras.

Como ya es costumbre en los sucesivos PC Fútbol, todos sus contenidos están tratados hasta el más mínimo detalle, ésta edición esta compuesta por seis opciones, o más bien secciones principales las que voy a pasar a comentar a continuación.

■ Manager y Pro-Manager

Indudablemente la parte más fuerte de PCFútbol 6.0 no es solamente la posibilidad

de ser el entrenador de un equipo, sino que también podremos estar en el lugar del presidente de todo un club o incluso tomar ambos cargos a la vez, ya que el nivel de dificultad estará determinado de acuerdo al puesto que elijamos tener dentro de cada institución.

En el juego como entrenador o director técnico, PCFútbol ofrece a los entendidos en este tema una inmejorable oportunidad de estar al frente de todo un plantel profesional.

Todos los atributos que puede tener un entrenador están presentes en esta sección. Estaremos a cargo de la preparación física de los jugadores, los entrenamientos, la selección de los nuevos jugadores que serán contratados, las tácticas y las formaciones que serán utilizadas en cada partido, etc.

Dentro de las opciones de nuestro equipo podremos contar con un breve resumen de las habilidades de cada jugador, así como también factores como sus niveles de rendimiento, sanciones que les hayan sido aplicadas y hasta el tiempo de reposo que necesitarán después de haber resultado

lesionados, con datos detallados acerca de dichas lesiones. Entre otras cosas también tendremos una agenda donde figurarán todos los compromisos que nuestro equipo irá teniendo a medida que vayamos mejorando nuestra situación en los distintos torneos en los que participemos, además podremos pedir información sobre nuestros rivales antes de cada partido con información de sus tácticas y estadísticas de todos sus miembros.

Si la decisión que asumimos es la de tomar el papel del presi-



Visualmente esta nueva versión ha sido mejorada considerablemente. Ahora con la inclusión de modelos poligonales de los jugadores.

dente de un club, serán muchos más diversos los elementos que tendremos que tomar en cuenta, ya que seremos los responsables directos de que nuestro club tenga una buena campaña o tal vez de que termine en la bancarrota.

Estarán a nuestro cargo decisiones que implicarán el mantener y mejorar las instalaciones del club, contratar al personal adecuado para las diversas tareas, desde seleccionar el cuerpo técnico, hasta los encargados de la limpieza del estadio.

Algunas otras funciones de las que nos tendremos que ocupar y tal vez las más importantes, son las finanzas, dentro de las cuales figuran los presupuestos que tendremos que administrar.

También nos tocará decidir acerca de los contratos de los jugadores y sus transferencias.

Las opciones de dificultad nos permitirán hacer que la máquina tome el control de la parte técnica al igual que la presidencia, de modo tal que si el jugador está familiarizado con ambos roles puede tratar de asumir el control completo de todos los aspectos del juego, lo cual sin duda representará un gran desafío hasta para el más experimentado.

Para aquellos que sólo deseen jugar partidos o torneos sin pasar por la parte técnica, hay una opción con la que podrán jugar



El juego posee una gran cantidad de menús para configurar todas y cada una de las opciones del juego.



Las animaciones de los jugadores están realmente bien realizadas, con una gran cantidad de cuadros de animación por jugador.

como si se tratara de un arcade.

■ La simulación

Las mejoras más importantes que incorpora PCFútbol 6.0 están a simple vista en esta sección, ya que por primera vez este juego cuenta con un "engine" 3D, lo que realiza bastante a todo el juego en general.

El nivel de detalle de los gráficos es excelente al igual que la animación de cada jugador, las cuales son muy variadas y precisas.

El sonido es muy bueno en todas sus variantes, los relatos están bien logrados y acompañan estupendamente el desarrollo de cada partido.

La interface es muy práctica y configurar el juego resulta muy simple, sobre todo porque está completamente en castellano incluyendo los relatos dentro de la simulación.

El juego en sí está repleto de opciones de toda clase, debido a su amplia gama de posibilidades y es muy fácil acostumbrarse a todas ellas.

Otra de las grandes ventajas que tiene PCFútbol es su gran jugabilidad, la alternativa de poder combinar las diversas opciones de dificultad lo convierten en una elección muy accesible para todo el público en general.

■ Anuario PCFútbol

Una excelente recopilación de todos los sucesos más importantes de 1997 en el fútbol español, todos los torneos, partidos, incorporaciones, pases e

incluso las noticias más importantes del ambiente futbolístico tanto en España como en el resto del mundo con ilustraciones, información detallada y completamente actualizada jugador por jugador.

■ Historia y base de datos

En lo referente al fútbol español, cuenta con datos que van desde el año en que cada club fue fundado,

hasta un completo seguimiento de la carrera de cada uno de los jugadores, con datos personales acerca de sus trayectorias como sus comienzos en el fútbol profesional, sus logros más recientes, fechas de nacimiento, países y clubes en los que jugaron en cada temporada, partidos jugados, goles convertidos, etc.

Esta completa base de datos también ofrece una cobertura igualmente detallada de los equipos de primera división "B".

Como complemento a toda esta información, cuenta con videos de los mejores goles de la liga española.

■ Infofútbol

Otra de las interesantes posibilidades que PCFútbol 6.0 nos ofrece es la de conectarse por medio de Internet a la red Infofútbol.

Esta red funciona como una agencia de noticias donde la información siempre está a la orden del día y es actualizada constantemente para brindarle a los usuarios las últimas novedades de este medio, a medida

que se van sucediendo.

Entre los contenidos que nos ofrece Infofútbol podemos ver entrevistas a las más importantes personalidades de este deporte, amplios y exhaustivos seguimientos a cada uno de los equipos tanto españoles como de las ligas más importantes del mundo (Argentina, Italiana, Inglesa, Alemana), con crónicas de cada partido, formaciones, resultados, clasificaciones, reportajes a los goleadores y muchísimas cosas más que permitirán a los grandes fanáticos estar al tanto de todo lo que suceda en este fascinante deporte.

Además Infofútbol permite la participación directa de cada uno de los usuarios a través de foros especiales, donde cada equipo tiene su sección específica además de otras más generalizadas referentes a diferentes ligas del mundo, fichas técnicas, entrevistas a los árbitros más importantes y hasta opiniones de los mismos dirigentes y entrenadores de cada club.

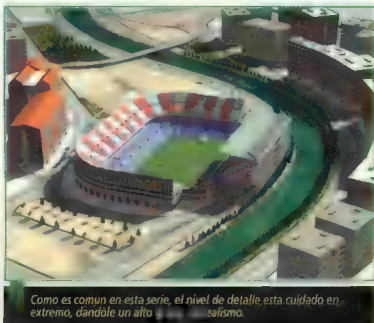
■ ProQuinielas 2.0

Este interesante agregado que nos trae PCFútbol 6.0 es este programa que sirve para confeccionar, como su nombre lo indica, tarjetas de Prode y Quiniela.

Lo más llamativo de esto es que ProQuinielas 2.0 cuenta con una amplia base de datos con completas estadísticas de una gran cantidad de equipos, lo que posibilita indicarle al programa que realice comparaciones entre los distintos clubes, con lo que le es posible resolver algunas columnas con gran rapidez lo que no significa que sea infalible.

Como comentario final, PCFútbol 6.0 es una excelente elección que indudablemente colmará las expectativas de todos los fanáticos de este tipo de juegos.

La incorporación de un "engine" 3D a su parte de simulación lo hacen un título muy recomendable tanto como manager que como arcade. **X**



Como es común en esta serie, el nivel de detalle está cuidado en extremo, dándole un alto realismo.

■ MEJOR QUE EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una nueva edición de uno de los más espectaculares juegos de fútbol disponibles para PC.

LO QUE SÍ: Mucha jugabilidad. Muy amplia variedad de posibilidades en su modalidad de manager. Información general muy actual y detallada. Muy buenos gráficos.

LO QUE NO: Altos requerimientos de hardware para un funcionamiento óptimo.

90%

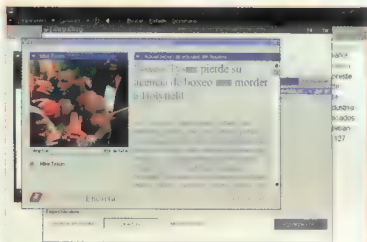
multimedia

UNA SELECCION DE LOS PROGRAMAS INFANTILES Y EDUCATIVOS MAS INTERESANTES



Encarta '98

La enciclopedia mas popular también es la más actualizada.



En el anuario encontrarás noticias actualizadas como el papelón que hizo Tyson en la pelea con Holyfield.

Año tras año, la compañía Microsoft nos proporciona una nueva versión de la clásica y conocida enciclopedia Encarta. ¿Cuál es el secreto de este éxito? Los temas que abarca tienen un enfoque particular, conciso y objetivo, con lecturas de sumo interés, enriquecidas por la capacidad de los elementos multimedia, que transportan al auto aprendizaje a un nivel muy superior.

En Encarta 98, la información está dividida en nueve áreas o categorías. Cada una de las mismas está diseñada para facilitar la búsqueda de un conocimiento específico en un área determinada, con un total de 31.624 artículos.

Algo que diferencia a este producto de muchos de sus competidores, es la actualidad de los textos, así como también la inclusión de notas y personajes contemporáneos ignorados completamente en otras

obras (Jim Morrison, Steven Spielberg, Mike Tyson, Atahualpa Yupanqui, etc.)

Este programa es ideal para los estudiantes de nivel primario o secundario, o para efectuar una consulta rápida.

El sistema de navegación es muy cómodo y fácil de aprender, además cuenta con un sistema tradicional de búsqueda y filtros que permite acceder rápidamente a la temática solicitada.

Otra manera de explorar la Encarta 98, es a través de los comandos de tiempo y lugar, que nos permiten situarnos en una época y región determinada, asociando todos los elementos relacionados con dicho periodo.

Como en las presentaciones anteriores, vienen incluidos cantidades de imágenes, sonidos, videos y animaciones que amenizan el aprendizaje.

La calidad en que han sido digitalizados, si bien no es la mejor, seguramente es la ideal para poder introducir la mayor cantidad posible.

Es increíble la cantidad de horas que uno puede pasar junto a la PC (sin estar jugando), analizando las curiosidades que la Encarta 98 nos brinda, como la posibilidad de escuchar el canto religioso de los monjes tibetanos, el melodioso himno nacional de Burkina Faso, de admirar la portada original de un libro que se editó en el siglo V, videos reales de acontecimientos históricos, las posibilidades son realmente sorprendentes.

También encontramos en este programa, variedad de actividades interactivas, como complemento para profundizar los temas de

la enciclopedia.

Con los viajes asistidos, podremos realizar más de ochenta expediciones preparadas en el programa para explorar y aprender sobre diez categorías distintas.

Desde el menú principal podemos acceder a un diccionario de la Real Academia Española con las últimas modificaciones, muy útil a la hora de consultar sin pérdida de tiempo cualquier terminología que no comprendamos, sin necesidad de salir del programa.

Otra de las principales características es la posibilidad de actualizar la enciclopedia mediante paquetes de información que podrás bajar directamente de Internet, con los sucesos más importantes del mes e incorporarlos al anuario.

Para poder preparar informes, viene con algunas herramientas y filtros de impresiones que nos permitirán manipular la información y presentarla según nuestras preferencias.

Encarta 98 es sin duda la mejor opción si lo que estás buscando es un programa enciclopédico de generalidades, fácil de usar, completo y divertido. En pocas palabras, verdaderamente recomendable.

Sin embargo, hemos detectado algunos detalles que le restan puntos a esta versión castellana, como faltas de ortografía, errores de información en algunos de los artículos, que podrían pasar desapercibidos, sino fuese porque se trata de un programa educativo.

La mayoría de los mismos se deben seguramente a problemas de traducción, podría enumerar uno cuantos en esta nota, pero sería totalmente innecesario. De todas maneras seguramente ustedes encontrarán muchos otros más. ❌

Tommy & Oscar

El Fantasma del Teatro



Un programa ideal para ingresar jugando al maravilloso mundo de la música

Este juego, mediante una muy buena historia y unos gráficos amenos y llamativos, facilitará el aprendizaje de la música y sus nociones básicas, a los chicos desde los cinco hasta los doce años, los cuales aprenderán de una forma rápida y divertida. Con un argumento interesante, con la posibilidad de investigar cada objeto que se encuentre, de donde aparecerán animaciones sorprendentes, de cantar y de tocar el piano expresando toda su creatividad y de jugar a varios juegos didácticos, los más chicos se sentarán por un largo tiempo, para alegría de algunos mayores, frente a la PC aprendiendo las bases fundamentales de la teoría musical.



El juego ofrece tres opciones que son mirar y escuchar la historia; interactuar en determinadas secuencias mientras la historia transcurre y jugar con distintos juegos, que siempre tiene como objeto principal la música, el sonido y los instrumentos.

La historia comienza cuando Oscar, un extraterrestre, aterriza de improviso en el jardín de la casa de Tommy, y luego éstos se harán grandes amigos. Pero Oscar tiene un pequeño problema, se alimenta de música. Tommy lo ayudará llevándolo al teatro del pueblo, en donde una orquesta ensaya su repertorio de Navidad. Al llegar, se enteran

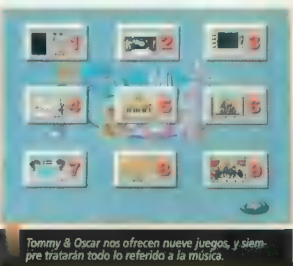
de que hay en el teatro un fantasma, es entonces cuando Tommy y Oscar tratarán de resolver este misterio, con la ayuda de sus amigos.

Entre los juegos que encontramos, el primero se llama Tomate Tiempo. Con éste deberán reconocer el valor de las notas musicales, o sea su duración. Las preguntas del Profesor es el segundo, y aquí tendrán que demostrar cuánto han aprendido sobre la música y los sonidos. Luego encontramos al Karaoke, donde un amigo de Tommy enseñará su canción preferida de Navidad, para luego cantársela a Papa Noel. En este juego será necesario tener un micrófono para poder cantar. También brinda la posibilidad de poder grabar y luego escuchar lo grabado. Como cuarto juego encontramos el Pentagrama, el director de la orquesta mostrará una canción, la que luego deberán reproducir de igual manera, demostrando de que son tan capaces como él. Podrán, también, escribir música a su propia invención. En el quinto juego hay que usar el Teclado, que viene de regalo con el juego, con el que se puede reproducir las melodías que Oscar muestra, o crear propias canciones con la posibilidad de cambiar entre varios ritmos e instrumentos. Cambia Música es el sexto y aquí hay que ayudar a Tommy a guardar los discos, ya que los puso en la máquina y no recuerda donde van. Pero aquí también, se puede crear secuencias propias como si fueses un verdadero disc-jockey. Después, el séptimo juego, se llama Busca la Pareja y hay que encontrar el mayor número posible de parejas de instrumentos, cada vez que encuentre una pareja se escuchará el sonido del instrumento encontrado. El Laberinto es el próximo juego, y deberán enseñarle a dos de los malhechores de la historia, los cuales no quieren saber nada, la importancia de la música. A estos dos bribones hay que mandarles una nota musical y llevarla por el camino correcto y si lo logran, tendrán una sonora lección. El último de los juegos que encontramos es



Adivina el Instrumento. La orquesta del teatro, hará escuchar uno por uno los diferentes instrumentos que la componen, para luego reconocer el sonido del instrumento que haga sonar, así podremos pasar al nivel superior, cada vez con más instrumentos.

En resumen, los chicos se sentirán cómodos y a gusto con esta muy buena propuesta, la que ofrece un cuento como dibujo animado, posibilidad de interactuar con objetos en determinadas pantallas, los cuales nunca son lo que parecen, y también programar, hacer y cantar música, a su libre disposición, jugando y divirtiéndose. Podrán asociar las imágenes y sonidos con sus respectivos instrumentos. Podrán explorar con el teclado y con el Karaoke como si fuesen verdaderos cantantes o músicos.



hardware

UNA COMPLETA REVISIÓN DE LOS ÚLTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGÍA INFORMÁTICA

TODAS LAS RESPUESTAS A LAS PREGUNTAS SOBRE PLACAS 3D



En este extenso informe que te presentamos a continuación, podrás encontrar todas las respuestas a las preguntas más frecuentes sobre placas aceleradas 3D.

Por qué comprar una, cuáles son los chips más importantes y en qué placas los podés encontrar, qué son los APIs, Direct3D, Glide u Open-GL y muchas respuestas más.



¿Qué es una placa aceleradora 3D,
y por qué necesito una?
¿Tengo una placa de video SVGA,
no es suficiente?

Una aceleradora 3D es una placa con un chipset especial, que ayuda a realizar los complicados cálculos que la CPU estaba acostumbrada a hacer. Esto te permite que la máquina se dedique a otras tareas, ganando en velocidad final.

Hay dos razones por las que necesitas una:

Primero: la adición de una placa aceleradora 3D, pospone la compra de una nueva PC para poder correr los últimos juegos.

Segundo: Los juegos que puedas correr en tu PC se van a ver mucho mejor y con mas cuadros por segundo (fps) que sus versiones de software. El problema es que no todas las placas aceleradoras 3D son iguales. En el mercado existen muchas marcas y modelos con diferentes tecnologías, por lo que elegir una buena tarjeta aceleradora 3D no es nada fácil.

la incorporación de una placa 3D te va a ayudar dramáticamente. La mayoría de las aceleradoras dependen de la velocidad del CPU para muchas funciones. Con la placa 3D vas a poder extender la vida útil de tu máquina por lo menos seis meses más. De todas maneras nuestro consejo es que si tienen una máquina con un chip menos potente que un P133, la adición de una placa aceleradora 3D no valdrá la pena y seguramente tiempo de que cambien toda la máquina (mother, CPU y memoria).

**Mi PC ya tiene una aceleradora 3D
en el motherboard
(S3 Virge o una ATI Rage/Rage II)
¿Es suficiente para juegos?**

La respuesta es NO. Estos Chips son los primeros que entraron en el mercado, y por su bajo costo, fueron adoptados rápidamente por las PC económicas. Para los juegos de hoy en día, estos chips son inaceptables como un subsistema de 3D, aunque son aceptables para 2D.

**Ustedes mencionaron 2D. ¿Cuál es la
diferencia entre placas 2D y 3D?**

Una placa 2D ofrece el soporte básico para las funciones gráficas básicas. Estas son por ejemplo: Correr Windows, Word, Photoshop o cualquier otra aplicación estándar. La mejor placa de 2D, es la que ofrece la mayor resolución (ejemplo: 1024x768 - 1280x1024 o 1600x1200), refresco (Hz) y cantidad de colores (16 - 24 = 32 bits, 16 bits= 65.000 colores, 24 bits= 16.000.000 de colores, etc.).

**¿La performance 2D afecta
al potencial 3D?**

Esto depende de la tecnología usada. Una placa de video con una performance pobre en 2D, va a afectar dramáticamente la performance en 3D. Algunas placas aceleradoras 3D usan el framebuffer de 2D para enviar los datos al monitor. Esto quiere decir que una placa lenta en 2D, va a ser un potencial cuello de botella en el rendimiento 3D. Por supuesto esto sólo se da en las placas que combinan 2D/3D. Las placas 3D dedicadas no ven afectadas por el rendimiento de tu placa 2D existente.

**¿Hay placas que funcionen tanto
en 2D como en 3D?
¿Cuáles son las ventajas y
desventajas?**

Hay muchas placas que funcionan en 2D y 3D, como así también hay placas que son únicamente 2D o únicamente 3D. Las placas integradas usualmente tienen la habilidad de correr 3D en una ventana (esto se puede aprovechar en los programas para modelaje en 3D, como el 3D Studio). Estas placas poseen dos chips, uno para 2D y el otro para 3D. Por ejemplo los chips Voodoo Rush/Alliance, usados en la Jazz Adrenaline Rush u otros como el PowerVR PCX2/Tseng Labs usados en la Videologic's 5D. También existen otras placas que incorporan un solo chip, éste hace las dos operaciones (2D y 3D), como por ejemplo el nVidia Riva 128, usado en la Canopus' Total 3D 128V, o la Diamond Viper 330.

La mayoría de las placas dedicadas únicamente a 3D, pueden correr sólo en pantalla completa. Placas como estas usan el chip 3Dfx Voodoo graphics o Voodoo 2. En general, las placas integradas (2D y 3D) son más baratas, y ocupan un solo slot PCI o AGP, pero usualmente no tienen la mejor performance en 3D. Un ejemplo de esto es el chipset Voodoo Rush, que es inferior al Voodoo graphics. Una excepción es el chip nVidia Riva 128, que ofrece una excelente performance en 2D y es el líder en rendimiento bajo Direct3D.

Diferencias entre el Quake 2 sin aceleración y el S1Quake 2



Sin Aceleración



Con 3Dfx

**¿Cómo sé si debo comprar
una placa aceleradora 3D?**

Si tenés por lo menos una Pentium 133,

**A continuación podrás ver
a los fabricantes de placas y sus
respetivos chips:**

3Dfx Voodoo Rush (11/93)

Jazz Adrenaline Rush
Mantel 3Denergy 128
Integrados Intense 3D
Guillemet International
Madrigal 3D

Voodoo Graphics (11/93)

Diamond Monster 3D
Carnegie Pure 3D
Deltan Flash 3D
A-Trend Helios 3D
California Emulation 10
Dedicated Voodoo 3D
Quantum 3D
Orion 1605B
Techworks Power3D (Mac)

Voodoo 2 (11/93)

Leadtek Lead 3D (Intel) Voodoo 2

Continúa en la página 58

Viene de la página 57.

Monster 3D 2
Jazz 3D
Eatonville 3D
Matsushita 3D 2
Videologic 3D

ATI Rage 3D (3D)

ATI Vision
ATI Vision 2
ATI All-in-Wonder Pro

nVidia Riva 128 (2D/3D)

Diamond Viper 330
STB Vetschy 138
Canopus Total 3D 128V
Elsa Erazor Victory
Asus 3D Explorer

Oak Technologies Warp 5 (2D/3D)

Matsushita Matsushita 3D

PowerVR PCX7 (sólo 3D)

Videologic 3Dx
Videologic 3D
Videologic 3D 3D
Matrox MSD

PowerVR PMX (2D/3D)

No hay ninguna placa disponible.

PowerVR ARC7 (sólo 3D)

No hay ninguna placa disponible.

Atmosphere V3100

Diamond Stealth 2 520V

Rendition V2200

Jazz Outlaw 3D
Thriller 2

Rendition V3300

No hay ninguna placa disponible.

Estoy confundido. ¿Por qué no puedo encontrar una placa 3Dfx o PowerVR? Solo encuentro placas Diamond, STB, Canopus, Jazz, Videologic y Hercules. ¿Cómo están relacionadas entre sí?

Aquí está la clave para entender lo que estás comprando. Hay compañías que fabrican placas y otras que fabrican los chips que éstas poseen. Las placas que puedes encontrar en los negocios de computación tienen los nombres de los fabricantes de placas, no de los chips. Compañías como 3Dfx, PowerVR, nVidia, Rendition, ATI y Oak, fabrican los chips que ves en las tarjetas de video, pero no las placas en sí, (exceptuando a ATI).

Diferentes Tecnologías

A continuación podrán ver un listado con las descripciones de las mayores tecnologías que nos ofrece el mercado.

3Dfx

3Dfx es conocida por su chip Voodoo Graphics, y por liderar el mercado de las placas 3D desde hace más de un año. La calidad de renderizado es la mejor, pero el precio es un poco elevado por ofrecer soporte 3D únicamente. Actualmente todas las placas con chips Voodoo son PCI, y poseen una sola unidad de proceso Textelfx y Pixelfx.

La nueva tecnología de 3Dfx es el Voodoo 2, (que ya está en la venta en los Estados Unidos y pronto en Argentina) que cuadruplicará la performance del Voodoo 1. La mayoría de estas placas utilizan dos unidades de procesamiento Textelfx2 y una sola unidad Pixelfx2. Esta tecnología tiene la capacidad de agregar una tercera unidad Textelfx2. Además ahora será posible agregar una segunda placa Voodoo 2 en la PC y hacer que trabajen en paralelo. Cuando utilizan de esta manera, cada placa maneja las líneas de video pares o impares que luego se unen para formar lo que se llama SLI (scanline interleaving). Por supuesto, para poder hacer uso de esta característica, habrá que poseer 2 placas Voodoo2, lo que hace esta solución 3D aún más cara, e inaccesible para muchos.

Las primeras placas con el chip Voodoo2 son PCI, esperando para mediados de año una versión AGP. Para el futuro 3Dfx promete un nuevo chip llamado Banshee, que puede ser un fuerte candidato para incluirse en los motherboard. Según dice, el chip ofrecerá una performance similar a la del Voodoo 2 en 3D, mientras que también será capaz de manejar operaciones 2D, todo esto a un precio razonable. No esperes a ver placas con este chip hasta por lo menos finales del '98.

ATI

El chip Rage Pro ofrece una performance mediocre bajo Direct3D, y solamente se puede ver en placas PCI. Este chip posee soporte 2D/3D, a un precio muy bajo.

La ATI All-in-Wonder Pro es una excelente placa a un costo relativamente bajo, y adicionalmente, la placa tiene la capacidad de capturar video (esto se debe al chip Rage Pro). Hasta la aparición de la Canopus Total 3D 128, la All-in-Wonder Pro era una de las mejores placas del mercado en 2D.

El futuro para ATI es incierto. Hasta ahora no ha revelado ningún detalle sobre su nuevo hardware, pero es seguro que sus placas serán económicas.

nVidia

Esta compañía introdujo el chip Riva 128 casi a finales del '97.

La nVidia soporta los APIs más comunes como Direct3D y OpenGL. Como habrán podido ver anteriormente en los tests, el Riva 128 es el chip con mejor performance bajo Direct3D (hasta que salga el chip Voodoo 2).

Este chip que integra 2D y 3D se puede ver en placas PCI y AGP, brindando una excelente performance en ambos casos. Uno de los puntos en contra de este chip, es la falta del filtro bilinear por pixel (sólo lo maneja por polígonos). Cuando se la compara con otras tecnologías (específicamente 3Dfx Voodoo Graphics) corriendo juegos que soporten Direct3D, la deficiencia es notable. En 2D, el Riva sobrepasa a todos sus competidores, como el Rendition V2200.

La nueva generación de este chip está anunciada para mediados de 1998, con productos disponibles al público para finales de este año.

Oak Technologies

El Oak Warp 5 es algo difícil de definir. Es barato (eso lo hace un muy buen candidato para su inclusión en motherboard) y ofrece excelentes características. El chip utiliza API comunes, especialmente Direct3D. En juegos que soportan esta librería, el anti-aliasing que ofrece el Warp 5 es uno de los mejores del mercado, pero desafortunadamente, la calidad de textura y la calidad general de renderizado no están a la par del Voodoo de 3Dfx o la Riva 128.

Por el momento, sólo Metabyte está produciendo una placa que utiliza el Warp 5, pero se espera que otras compañías que

fabrican motherboards incluyan a este chip en sus diseños, gracias a su bajo costo.

Power VR

En vez de centrarse en la mejor performance, el principal objetivo de PowerVR ha sido crear una solución de bajo costo soportando un API propietario, el PowerSGL Direct. Manteniendo sus precios competitivos, PowerVR intenta introducir nuevas tecnologías cada seis u nueve meses, para que sus consumidores puedan realizar upgrades (existen descuentos especiales para los que posean placas anteriores que contengan estos chips). En estos objetivos, ha sido realmente exitoso. El contrato con Matrox para producir placas con PowerVR ha elevado considerablemente las ventas (esto ayudará al desarrollo del soporte del SGL Direct). La arquitectura del chip posee una técnica plana de renderizado en su engine. Esta técnica se diferencia radicalmente de los métodos de renderizado tradicionales y ha causado una gran confusión entre los desarrolladores. Parece que la mejora de los drivers y el Kit de Desarrollo del chip han reducido la confusión enormemente, pero aún hay cierta resistencia en el desarrollo de juegos que soporten este API.

La arquitectura del PowerVR PCX2 esta conformada por TSP y ISP. TSP es una unidad de textura, mientras que el ISP es un procesador de síntesis de imagen (una unidad de renderizado). Varios TSP e ISP pueden unirse para formar implementaciones más poderosas de esta tecnología para usar en aplicaciones como máquinas de arcade. La performance 3D está restringida por la velocidad del CPU. No es una tecnología para utilizar si no posee al menos una Pentium 200 (aunque PowerVR sugiere una Pentium 133 como mínimo). Como acelerador para el Quake es la solución de bajo costo extremadamente efectiva, pero la luz y la mezcla de colores en la placa es pobre comparada con sus competidores.

El futuro de PowerVR es realmente promisorio. Han obtenido los derechos para producir el sistema 3D de la próxima consola de Sega, Katana. Además, Microsoft se ha asociado para la producción de la consola, algo que sin duda beneficiará a PowerVR.

Los desarrolladores han asegurado que la nueva tecnología PMX (2D/3D de muy bajo costo) y ARC1 (para 3D solamente) ofrece una mejor calidad de renderizado que el PCX2, y hasta una mejora del 500% en cálculos geométricos y velocidad de relleno. La

única desventaja es que la tecnología depende enormemente de la performance del CPU.

Rendition

El chip original de Rendition llamado Verite 1000 fue un gran paso en la dirección correcta. Una gran performance 2D con un desempeño 3D bastante decente (especialmente cuando se utiliza el API nativo, Rredline) hizo que se centrara mucha atención de parte de los desarrolladores, con la consiguiente salida de juegos soportando el chip.

El V2100 es esencialmente una versión más económica del V2200 y es visto en placas PCI. El V2200 ha sido demorado constantemente, pero las primeras placas ya están a la venta en la actualidad. Inicialmente salieron a la venta con soporte para Direct3D y Rredline, pero poco después unos excelentes drivers de OpenGL fueron puestos a disposición de los usuarios, que ahora podrán disfrutar finalmente de los juegos que corran bajo este API.

Fuentes cercanas a Rendition indican que está cerca de finalizarse su nuevo chip, el V3300, que va a estar disponible para fines de 1998, ofreciendo vastas mejoras en la performance.

Anteriormente listaron las mayores tecnologías, ¿pero qué pasa con Intel? He oído que está planeando meterse en el mercado de las placas 3D.

Esto es verdad. El proyecto del Intel i740 se ha mantenido en secreto. Recientemente Intel ha empezado a mostrar su tecnología a periodistas y diseñadores. Planea superar a la tecnología del Voodoo 1, en cuanto a performance y calidad de renderizado. El precio será muy bajo, como para poder incluirlo en los motherboards (un segmento del mercado que domina ampliamente). Muchos analistas creen que los esfuerzos de Intel en el campo de las placas 3D será gigante, asegurándose que todas las máquinas se vendan con soporte 3D, pero a la vez no creen que Intel supere a los líderes en el mercado (léase 3Dfx y PowerVR) que ofrecen más performance al fan de los juegos de PC.

Benchmarks

Los números de estos testeos fueron real-

izados en Agosto de 1997, bajo benchmarks de Direct3D (utilizando los drivers de aquella época). Los números de los testeos no reflejan necesariamente la mejor placa, pero por el otro lado, es la forma más sencilla de comparar la performance 3D en una plataforma común como lo es Direct3D. También hay que tener en cuenta que la calidad de renderizado de las placas varía entre los diferentes chips, y esto no tiene nada que ver con los resultados de las pruebas.

El uso de APIs propietarios (Giide para 3Dfx, Rredline para Rendition, SGLDDirect para PowerVR, etc.) generalmente dan una mayor performance y una mejor calidad de imagen, que un API general como el Direct3D.

Placa	Puntaje
nVidia Riva 128	172.1
Rendition V2200	208.0
3Dfx Voodoo	53.8
3Dfx Voodoo Rush	42.1
3Dlabs Permedia II	41.1
ATI Rage Pro	137.0
Number Nine Revolution	128.0
PowerVR PCX2	117.0
3Dlabs Permedia/Delta	100.0
Trident 10000/101	90.5
Trident 1017	82.1
S3 VIRGE/VX-2	71.3
Matrox MGA2 (VRAM)	64.2
Cirrus GUSMAX	61.1
Matrox MGA (SGRAM)	56.7
ATI Rage 2	53.6
S3 VIRGE/DX	47.1
Rendition V1000E	39.2
S3 VIRGE/VX	39.5
ATI Rage AT3D	35.3
S3 VIRGE	31.7

En esta lista faltan los grandes competidores de 1997, como son el nuevo chip de 3Dfx, el Voodoo2, el Rendition V3300 y el PowerVR PMX, pero aún no están disponibles para el público y faltan las pruebas para demostrar la capacidad de cada uno. Los números se actualizarán muy pronto cuando se les de la lista.

Actualizado por: [Nombre] Agosto de 1997.

Para comparar: Software, Direct3D y 3Dfx



Como podemos ver, la diferencia entre el software y Direct3D es mínima, pero la de Direct3D y 3Dfx es abismal, haciéndose realmente evidente en las texturas y colores. Direct3D es más compatible que 3Dfx, pero se paga con una menor cantidad de colores, notable en el piso y cielo del Interstate 76.

APIs

¿Qué es una API?

Un API (Application Programming Interface) es una interface de programación de una aplicación. En este caso (para placas aceleradoras 3D) básicamente, es una librería que actúa como intermediaria entre una aplicación, el sistema operativo y una parte del hardware.

En la mayoría de los casos de hoy en día, un programador escribe un juego para soportar un API específico, que a su vez es soportado por alguna parte del hardware. Por ejemplo, Direct3D es un API general 3D, que Microsoft construyó para Windows 95.

¿Puede un API afectar la performance 3D?

Sí y no. APIs comunes como Direct3D o OpenGL son soportados por la mayoría de las mejores placas 3D del mercado. En adición a estos APIs comunes, muy a menudo diferentes tecnologías tienen sus APIs propietarios que son de un nivel más bajo que Direct3D o OpenGL. Un API de nivel bajo puede ofrecer probablemente una mejor performance que un API general cuando ha sido específicamente diseñado para un chip. El problema, por supuesto, es que soportar solo un API propietario, hará que los juegos solamente funcionen en placas que utilicen ese chip. Así que el dilema que deben resolver los desarrolladores de juegos es que API soportar, para que tengan una buena performance sin perder audiencia.

Al mismo tiempo, es posible que un juego soporte varios API, pero eso generalmente hace que el tiempo de desarrollo del juego sea más prolongado. Por ejemplo, Wing Commander Prophecy soporta Direct3D y también tiene soporte Glide para

placas 3Dfx. La versión Glide tiene mejores efectos especiales y calidad de renderizado, pero la versión Direct3D va a correr con tarjetas con chips Riva, 3Dfx, PowerVR, etc.

Los APIs propietarios tienen una ventaja, que es que cuando un nuevo hardware sale a la venta, los juegos que lo soporten van a tener mayor velocidad. La desventaja de los APIs propietarios es que tienen una duración limitada (generalmente lo que dure el hardware) y se ponen obsoletos en poco tiempo.

¿Entonces, cuáles son estos APIs propietarios?

Hay tres APIs que hay que tener en cuenta en la actualidad: Por el momento el más soportado por todos los juegos es el de 3Dfx, Glide. Glide es esencialmente una abstracción del hardware 3Dfx. Es un API de nivel bajo y el SDK es ofrecido gratuitamente en el web de 3Dfx. Una de las razones de su éxito es el hecho de que tantas compañías desarrolladoras lo soporten y la gran diferencia en calidad visual entre los juegos Glide y los Direct3D.

El PowerSGL de PowerVR es probablemente el segundo API más soportado en la actualidad (aunque Rendition dice que este lugar le corresponde). PowerVR ha visto crecer su popularidad recientemente gracias al acuerdo con Sega para el desarrollo de su nueva consola, Katana. Esto ha traído aparejado que los juegos a realizarse para Katana sean de fácil conversión a la PC.

Rendline API de Rendition también ha tenido soporte, especialmente de compañías como Virgin, Papyrus y Sierra. La primera muestra de aceptación de este API fue cuando Rendition mostró a los desarrolladores (y a los consumidores) la primera versión acelerada del Quake. De todas formas, el transcurso del año pasado poco

se ha sabido del soporte hacia este API, y pocos desarrolladores han anunciado planes para versiones Rredline de sus juegos.

¿Y qué hay acerca de los APIs comunes? ¿Quién los hace y qué son?

Ya hablamos de la parte del Direct3D, pero vamos a profundizar un poco la explicación. Direct3D es parte del API llamado DirectX. El plan de Microsoft y su DirectX es muy simple: Hacer que todos los juegos funcionen bien en todas las placas. Si este plan salió como Microsoft planeaba o no es algo que aún se discute en la actualidad, pero pocos pueden negar que gracias a DirectX ha habido mejoras en lo que es estabilidad, soporte y facilidad de uso, refiere, desde que vimos la primera versión del DirectX en 1995.

Viéndolo de otra manera, una compañía que tiene que desarrollar juegos para consolas tiene todas las de ganar: Siempre saben exactamente en qué hardware su juego va a correr. No hay variación en la RAM, velocidad del CPU (o marca que lo fabrica), arquitectura del video, etc. Es una "caja cerrada". En la PC, hay docenas de placas de video, drives de CD, tipos de CPU y velocidades, configuraciones de RAM, etc. Entonces históricamente siempre fue más difícil para los desarrolladores predecir si un juego funcionaría o no en cada máquina existente en el mercado. DirectX busca hacer parecidas a la PC y las consolas, dándole a los desarrolladores un API en donde trabajar. Los fabricantes de hardware realizan drivers para el API de Microsoft (para CD-ROMs, tarjetas de sonido, joysticks, aceleradoras 3D, etc.) que luego pasan a ser parte de DirectX, el encargado de pasar la información del contenido del hardware de la máquina al juego. Direct3D realiza el pasaje de información del hardware 3D específicamente. Otras partes del DirectX

son DirectSound (para las placas de sonido), DirectInput (joysticks, gamepads), DirectDraw, DirectPlay y otros.

Microsoft ha trabajado incansablemente para mejorar el API desde sus inicios, pero inicialmente ■ encontró con gran resistencia por parte de algunos desarrolladores de software (con el que tuvo más roces fue indudablemente John Carmack, quien alababa al Open-GL, el API propietario de Silicon Graphics). En sus comienzos, DirectX era un API muy inestable, lleno de bugs, sin el soporte necesario y confuso en su uso. En comparación, Open-GL había sido utilizado por un largo tiempo y era el estándar para el desarrollo de gráfica profesional.

El Open-GL tiene una ventaja de cinco años contra el Direct3D, y ha sido tradicionalmente el API utilizado para simulaciones de alta calidad, programas de modelado en grandes workstations (un sector del mercado que Silicon Graphics aún domina). Al estar tan conectado con el mercado profesional de gráficos 3D, hubo de entrada una fuerte resistencia para cambiar a un API que requería más esfuerzos para utilizar. Ahora las cosas han cambiado un poco. Direct3D es más sencillo de utilizar, tiene un gran soporte por parte de las compañías que desarrollan soft, y lo más importante de todo es que Microsoft escucha consejos para hacer al API más potente y flexible.

En Diciembre de 1997, Microsoft y SGI se han unido para combinar las dos tecnologías, y han dado forma a un proyecto llamado Fahrenheit. Su objetivo es poder mezclar las mejores partes de Direct3D y Open-GL en la forma de un set API expandido. Obviamente, este complejo proyecto no verá sus frutos hasta entrado el año 2000, así que seguramente veremos nuevas versiones del DirectX en nuestras máquinas en un futuro cercano.

¿Qué comprar?

Quiero la mejor placa por menos de \$250 para correr el Quake 2. ¿Cuál me recomiendan?

Para una buena performance en el Quake o Quake 2 necesitas una placa con 3Dfx. La que podés comprar por alrededor de \$250 es la Canopus Pure 3D. Tiene 4MB de RAM para texturas y una salida de TV con una excelente calidad.



Yo poseo un presupuesto sumamente bajo, pero quiero una placa con aceleración decente para D3D y Quake 2. ¿Puedo conseguir alguna?

La mejor solución es la Diamond Stealth II S220 (basada en el chip Rendition V2100). Con este precio (aproximadamente \$170) no hay otra placa mejor en el mercado. La calidad de renderizado es buena y supuestamente el próximo patch de id Software arreglará algunos de los problemas con el Quake 2.



Quiero la mejor placa del mercado para el Quake 2. ¿Cuál es?

La 3Dfx, basada en el chip Quantum 3D Obsidian 1605B-8440 SLI.

En su opinión, ¿cuál es la mejor placa 3Dfx Voodoo?

Canopus Pure 3D

¿Cuál es la mejor placa 3Dfx Voodoo Rush?

Jazz Adrenaline Rush



¿Cuál es la mejor placa nVidia 128V?

Canopus Total 3D 128V



¿Cuál es la mejor placa PowerVR PCX2?

Matrox M3D



¿Cuál es la mejor placa Rendition V2100?

Diamond Stealth II S220

¿Cuál es la mejor placa aceleradora para Direct3D?

La Canopus Total 3D, basada en el chip nVidia Riva 128V.

¿Qué placas usarían ustedes?

Tres placas, la Diamond Viper V330 (basada en el chip nVidia Riva 128V) AGP para Direct3D y 2D, la Canopus Pure 3D para los juegos como Quake, y una Matrox M3D para los juegos con soporte PowerSGL. Obviamente hay que estar preparado para un upgrade dentro de tres o seis meses.

Bueno, esperamos que esta nota sirva para disipar la mayor cantidad de preguntas que nuestros lectores nos venían haciendo desde la publicación del informe especial sobre placas 3D del número 2.

Muchos seguramente se preguntarán el por qué no recomendamos las nuevas placas con el chip Voodoo 2 (Diamond Monster 3D II, Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2, etc.). Esto ■ debe a que el informe fue confeccionado con anterioridad a la salida de dichas placas. De todas maneras cualquiera de estas placas reemplaza ■ la Canopus pure 3D, triplicando la performance de esta última con facilidad. ☒

la zona 3D

EL LUGAR DE CONSULTA PARA LOS FANÁTICOS DE LOS ARCADES 3D

BOTS PARA EL QUAKE Y QUAKE 2

■ Por Hernan Parra

A mi particularmente me fascina la idea de jugar a los arcades 3D en modo Deathmatch, pero siempre se complica reunir un grupo de personas para practicar este singular modo de juego, y la práctica es fundamental para poder aplastar a nuestros amigos y no pasar papelones. Nuestro mejor ayudante entonces es sin duda el bot.

■ ¿Qué son los bots?

Bot es la abreviación de la palabra robot. Son oponentes no humanos, simulados por una modificación ("mod") hecha al Quake, y programada por alguno de los millones de fanáticos que tiene este juego. Los bots tienen la habilidad de recorrer cualquier mapa (con buena o mala habilidad, según el bot), tomar las armas ■ items que encuentre a su camino o tenga necesidad. Y como si esto fuera poco, utilizarlos para hacernos la vida mucho más difícil de lo que ya era hasta ese momento, pero brindándonos (luego de bastante práctica) horas y horas de diversión, logrando junto con nuevos mapas deathmatch darle vida casi ilimitada al Quake.

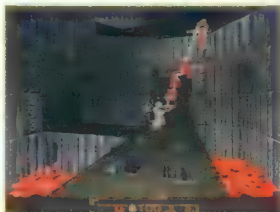


■ ¿Qué es lo bueno de los bots?

La respuesta sin duda es que nos permiten jugar en modo deathmatch. Si se le pregunta a cualquier ávido jugador de Quake, rápidamente nos dirá que lo más divertido de este es justamente jugarlo en modo deathmatch. Entonces: ¿Qué pasa si no tenemos una red donde jugar en esta modalidad, o nuestra conexión con un servidor Quake en Internet hace imposible jugar un partido decente? Cada vez que intentamos jugar en los lugares antes mencionados nos recomiendan que de nombre utilicemos el de "Dibu"? Es hora de salir a navegar por Internet y conseguirse un bot para jugar y practicar. Con ellos mejoraremos nuestros reflejos, tiempo de respuesta, aprenderemos la posición de todas las armas importantes, los escudos y botiquines de vida, todos ellos totalmente vitales para mantenerse vivo en este juego y no aburrirnos rápidamente porque siempre estamos convertidos en una mochila sangrante. Entenderemos la lógica de los mapas y ya no daremos mas vueltas buscando el famoso lanza misiles. Todo esto por el infimo precio de una llamada a Internet y unos pocos megas en el disco rígido.

Entonces podremos elegir la cantidad de oponentes, sus niveles, nombres, skins (texturas que recubren a nuestro personaje) y en algunos casos su manera de actuar. Además existen versiones de Bots que nos permiten jugar en la modalidad por equipos y principalmente en el Quake II darle órdenes básicas ■ nuestros compañeros simulados como puede ser, encontrarse en algún punto del mapa para defenderlo, o que nos escolten formando un grupo compacto.

También si poseemos una red con pocas máquinas, con sólo agregar algunos bots podremos completar hasta los más extensos mapas y así hacer un poco más activo el juego. Esto nos permitirá crear equipos mezclados o humanos contra simulaciones. El que haya otra persona no simulada en el juego sin duda le da más emoción y muchas veces enfrentándonos contra algún enemi-



El ReaperBot tiene la habilidad de apuntar a sus enemigos aunque estos estén saltando.

go nos preguntaremos si es un bot o nuestro amigo, llevándonos un chasco más de una vez.

Como si esto fuera poco existen los bots que saben como jugar a CTF - Capture The Flag (Capturar la Bandera) en donde dos equipos se enfrentan para robarle la bandera al equipo contrario y llevarla al propio sin dejar que la bandera propia sea robada. Usualmente este tipo de juego, para que sea divertido, se juega de 8 personas (4 por equipo). ¿Qué le parece la idea de juntarnos con 1 o 3 amigos y generar 4 o más bots más para así finalmente poder jugar y disfrutar de esta modalidad?

■ ¿Qué es lo malo de los bots?

Por supuesto no todas son rosas en este tema. ¿En qué nos desilusionarán los bots? En varios temas, ya que finalmente no son más que una simulación. Entonces veremos que no todos se mueven de forma real, algunos realizan movimientos bruscos y otros difíciles de lograr en medio de una batalla. En menor cantidad tendrán problemas para nadar, irán directamente a la lava, o se quedan trabados en algún lugar del mapa sin poder salir (siendo blanco fácil). Otro problema bastante común es que no sepan como abrir puertas que requieran que se dispare a algún lugar o se presione un botón, siendo pocos los bots que saben cómo solucionar estas complicaciones.

Más de una vez nos daremos cuenta que



los bots tienen ojos en la espalda y una precisión digna de Maradona, llegando a darnos bastante bronca cuando tomen una railgun (en el Q2) ■ instantáneamente se den vuelta y nos hagan pedazos, aunque estemos ■ una distancia considerable del lugar del hecho. Si nosotros lo podemos ver, sin duda estamos en peligro y debemos estar muy atentos.

Estas ventajas que poseen los bots de alguna manera equiparan la falta de inteligencia en muchas de algunas de las decisiones que estos toman. A no desesperarse, no nos vamos ■ encontrar con todos estos problemas en todos los bots, pero seguro más de uno por bot. Igualmente continúan saliendo nuevas versiones todas las semanas, por lo que se espera que con el tiempo se vayan solucionando la mayoría de estos problemas y cada vez sean más reales.

■ Características de los bots

Existen varias características que los diferencian, las cuales enunciaremos brevemente aquí. La primera es la Inteligencia Artificial, que influye en la toma de decisiones. En casi todos la toma de decisiones es bastante básica y pre programada, por lo que no aprenderán de nosotros, ni se darán cuenta que lugares frecuentamos. Pero pueden tener inteligencia para funcionar como un equipo, utilizar todas las armas que brinda el juego del modo más óptimo o saber jugar con otras reglas, por ejemplo CTF.

Otra característica importante es la navegación de los mapas. Veremos que existen

bots que sin conocer los niveles se desenvuelven bastante bien, y ■ medida que transcurre el partido, van mejorando. Otros aprenden ■ moverse ■ partir de los caminos que hacemos nosotros y por último existen los que hacen las dos cosas.

Por último están los adicionales, que realmente no tienen mucho que ver con el bot pero que los hacen más interesantes, como por ejemplo la posibilidad de ver que arma está utilizando el bot en ese momento, modo observador, en donde no jugamos pero vemos la pelea desde el punto de vista de un bot o desde afuera. Armas nuevas que podemos utilizar tanto nosotros como los bots, estadísticas, comentarios hechos por los bots durante el partido, etc.



■ ¿Qué bots me recomiendan?

Como ya existe una gran cantidad de bots tanto para el Quake I como para el II haremos una breve reseña de los mejores. Para el Quake I se pueden probar el "Reaper" excelente bot que aprende solo los mapas, el "Estepbot" (hecho por un Español) toma como base el Reaper y le agrega un par de armas, runas y vista externa, el "Zeus" de nivel un poco más bajo que el Reaper pero excelente contendiente y por último el que para mi gusto el que mejor juega, el "Omnicron". También está el FrogBot, que hasta el momento únicamente sabe jugar en el mapa dm6 (aunque lo hace de manera impresionante).

En el caso del Quake II tenemos al Eraser que posee la posibilidad de jugar en

equipos, CTF y visualizar las armas, pero hay que enseñarle los niveles que deseamos jugar (viene con algunos ya aprendidos). El CRBot que posee comandos bastante avanzados para el manejo de equipos, visualizar las armas, se maneja desde un menú y aprende a jugar los mapas solo. Por último tenemos el Stupid (con nuevo nombre próximamente), que es el que posee movimientos más suaves y reales, aprende los mapas sin nuestra ayuda y es el más fácil de utilizar, aunque en los niveles de dificultad más altos se torna imposible vencerlo por su puntería con la railgun.

■ Instrucciones para ejecutarlos:

En el caso del Quake I, si el directorio de la modificación es c:\quake\omnicron entonces ingresamos en la opción de ejecutar:

c:\quake\quake -game omnicron

Nota: Para que el Quake I tome las modificaciones hay que tener cargados los controladores del CD-ROM (no es necesario tener puesto el CD-ROM)

En el Quake 2 para ejecutar un "mod" que esté por ejemplo en el directorio c:\quake2\eraser debemos escribir la siguiente línea de comando en la ventana de ejecutar del Windows:

c:\quake2\quake2 +set game eraser

Nota: A partir de la versión 3.14 del Quake II es necesario tener (aunque sea para utilizarlo en modo deathmatch) el CD-ROM puesto en la lectora de CDs ya que si esto no es así, no tomará la modificación que se esté intentando utilizar.

■ Conclusión:

Si aún no los probaron, intentenlo, es muy posible que les ayude a entender por que el Quake es tan famoso. Una vez que hayan practicado, salgan ■ jugar en Internet, les aseguro que la diversión se multiplica por 10. ☒

Donde encontrar los bots			
Para el Quake:	Para el Quake 2:		
Eraser	http://www.cdrom.com/pub/quake/quake2/bots/eraper/reaperb81.zip	Eraser	http://impact.frag.com
CRBot	http://usuarios.airastur.es/quaked/esteb/estebot.htm	CRBot	http://planetquake.com/crbot/
Stupid	http://www.planetquake.com/qc2calzeul	Stupid	http://users.jp.tri6.net/~ponpoko/stupid.html
Omnicron	http://www.planetquake.com/ranshackle/omidif.htm		
FrogBot	http://ftp.telefragged.com/pub/metrofrogbot000.zip		

Nota: La mayoría de los bots para el Quake 2 son versiones beta, que cambian a menudo, así que chequeen continuamente nuestro sitio (www.xtremesports.com.ar) para ver las novedades.

lo que viene

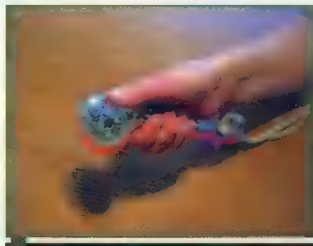
LAS ÚLTIMAS INVESTIGACIONES Y EL FUTURO DE LA TECNOLOGÍA

Por Juan Gril

El sabido que en la computación personal, irónicamente la aplicación que más consume los recursos de la computadora no es una de trabajo, sino de entretenimiento. Nosotros los fans de los juegos lo sabemos perfectamente, continuamente estamos haciendo upgrades de nuestra computadora para poder jugar al último Quake VII OpenGL++ 1280x1024 que acaba de salir. Cada nueva implementación de hardware no ha salido de la nada, sino que muchas veces ha sido una adaptación de algo que ya existe y se ha investigado por muchos años, pero debido a una cuestión económica (muy caro de fabricar) no podía ser puesto en el mercado. Un claro ejemplo son las tarjetas aceleradoras de 3D. En sí, lo que 3Dfx y otros han hecho fue crear un dispositivo de costo barato basado en el trabajo que laboratorios de investigación han desarrollado por años. El objetivo entonces de esta sección será ver en que están trabajando esos laboratorios de investigación, cosa que vayamos preparando los baberos para el día de mañana.

■ Más allá del 3D que se ve 2D

Actualmente, muchos de nosotros poseemos tarjetas de aceleración 3D en nuestras computadoras. Estas tarjetas se encargan de dibujar en 3 dimensiones (hori-



Hand Wand es el nombre de este dispositivo equivalente al Joystick que emite la información al prototipo.

zontal o más conocida como X, vertical o más conocida como Y, y de profundidad o más conocida como Z). Esto ha permitido una mejora gráfica impresionante y un nivel mayor de interacción que el que se tenía (ya que formamos parte de un mundo tridimensional, lo que nos da más posibilidades de movimiento), pero sigue teniendo las mismas limitaciones que antes en el sentido de que seguimos viendo estas imágenes en un monitor bidimensional (plano) que nos muestra la profundidad a través de la perspectiva (o sea que vemos en 3D, pero no sentimos la profundidad).

Para esto, desde hace varios años que se está investigando formas de crear monitores tridimensionales. Un ejemplo de esto es el trabajo que está realizando la Universidad de Illinois. Su prototipo se llama CAVE (cueva) en inglés, que también es la sigla de Cave Automatic Virtual Environment. Su propuesta va más allá de la estructura de la computadora de hoy. CAVE es del tamaño de un cuarto de 5x5 metros, y detrás de 4 de sus paredes se encuentran proyectores que emiten imágenes 3D (o Stereo, la misma técnica que se usaba en las revistas o en los programas de televisión en que para verlos nos poníamos esos anteojos con un lente rojo y el otro azul, y que nos daba una sensación de profundidad). Los usuarios entran a la CAVE equipados con unos anteojos 3D, un sensor que capta la posición de ellos

en el cuarto (en inglés se dice: Head Tracker Device) y un dispositivo que llama Hand Wand y tiene la forma de un joystick sin base (ya que uno puede moverlo en el aire como quiera y su posición también es captada por la computadora).

El cambio en la interacción entonces es impresionante. Imagínense un simulador de vuelo en el que uno realmente puede mirar hacia los costados o hacia atrás, o incluso poder captar visualmente la distancia entre un avión u otro. O en una aventura, en la que uno puede registrar un cuarto caminando sin tener que rotar o hacer zooms.

Por el momento, el costo de este artefacto no nos permite que podamos disfrutar de un CAVE en nuestra casa. El hardware actual que la hace funcionar es una supercomputadora Silicon Graphics Onyx, y se calcula que el costo de fabricación ronda los cientos



de miles de dólares. Sin embargo, 5 años atrás cuando la CAVE se construyó por primera vez costó más de un millón de los verdes billetes, por lo que se podría suponer que podría ser consumida en el mercado hogareño en unos 10 o 13 años. Quizás con la Nintendo 2048... ❌

Próximo mes: Más allá del joystick.

Juan Gril es un estudiante de maestría en el Laboratorio de Visualización Electrónica en la Universidad de Illinois, Estados Unidos.



Los anteojos 3D y el sensor que vemos en la foto, son parte del equipamiento para ingresar al CAVE.

emuladores

LA SECCIÓN RETRO PARA RECORDAR TODOS LOS CLÁSICOS QUE MARCARON UNA ÉPOCA

Por Guillermo Belziti

A pesar de que el desarrollo del programa todavía se encuentra en una etapa bastante prematura, debido a la cantidad de cartas que hemos recibido solicitando información acerca de la existencia de un emulador para Sony Playstation, hemos preparado este informe.

¿Qué es la Sony Playstation?

La respuesta a esta pregunta la conocemos casi todos los jugadores... ¿Quién no ha sentido hablar del sistema de videojuegos hogareño actual más popular de todo el mundo?

Crash Bandicoot, Soul Edge, Tekken, son algunos de los cientos de títulos a los cuales los usuarios de PC nunca hemos tenido acceso.

Por cuestiones de exclusividad o de tiempo, es probable que algunos de esos juegos jamás lleguen oficialmente a los monitores de nuestras PC, pero ¿Qué sucedería si mediante un emulador podríamos usar las versiones originales?



PSEmu

Duddie, así es como se hace llamar, el responsable de llevar a cabo este proyecto que comenzó el 4 de junio de año pasado, fecha en la que apareció en Internet la primera versión de PSEmu.

La última versión oficial de este emulador es la PSEmu 0.2.1 "Beta", que funciona (aunque demasiado lento) prácticamente en

cualquier equipo.

La próxima versión cambiará de nombre a PSEmu PRO, correrá bajo Windows 95 y soportará aceleración 3D.



¿Qué sucede con el emulador actualmente?

Hemos probado la versión PSEmu 0.2.1 "Beta" en un equipo con procesador Pentium II 266 Mhz, con una placa de video de 4 MB y un CD-Rom superior a las 8x.

En primer lugar necesitamos la ROM original de la Sony Playstation (que si bien es posible bajarla mediante Internet, es necesario disponer del equipo para que sea legal), y por otra parte un software VESA 2.0 como Scitech Display Doctor.

Lo mencionado anteriormente es lo único necesario para correr el emulador, ahora con sólo insertar el juego de PSX en la unidad de CD-Rom y pulsar F1, podremos ejecutarlo.

Los resultados de compatibilidad obtenidos no fueron del todo satisfactorios, pero si tenemos en cuenta de que se trata de un producto algo prematuro y bastante ambicioso, es muy posible que un futuro cercano funcione como deba.

El sonido aún no está emulado, y generalmente los juegos 3D tienden a no funcionar.

Otros juegos más simples, con imágenes de video planas, como Hércules de LucasArts, Marvel Superheroes o Parrapa the Rappper, corren sin mayores problemas, no ser por la velocidad (Aproximadamente a un 70% de lo que funciona en el hardware original), y porque algunos de sus gráficos

no se ven como realmente son.

¿Existen otros emuladores de PSX?

Paralelamente, Geoffrey Wossum, está desarrollando PEX, que aunque hasta el momento no ejecuta ningún juego, según afirma su autor cuando esté terminado podrá utilizarse cualquier juego de Sony Playstation sin excepciones.

Las preguntas más comunes de los usuarios del emulador PSEmu y que el autor ha respondido personalmente.

P: ¿Puedo jugar al Final Fantasy VII con este emulador?

R: No por ahora, es necesario que se emule el MDEC.

P: ¿Cuándo se emulará el MDEC?

R: Es una pregunta difícil, aunque la emulación es posible, los resultados actuales muestran que la emulación de MDEC es demasiado lento para el sistema.

P: ¿Existirá una versión nativa para Windows 95?

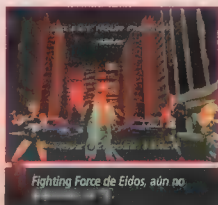
R: En este mismo momento se encuentra bajo desarrollo.

P: ¿Las futuras versiones tendrán soporte para 3Dfx?

R: De eso se trata la versión para Windows 95, sería interesante que me donen una placa para facilitarme la tarea, ya que solamente tengo una barata S3.

P: ¿Por qué todavía no se emula el sonido?

R: Se planea implementarlo en la versión de Windows 95. ❌



soluciones

TRUCOS, CODIGOS Y TODO LO NECESARIO PARA AYUDARTE A JUGAR

Hollywood Monsters

La solución completa de la más espectacular producción española

• La fiesta en la Mansión Hannover

Subi las escaleras, agarré el VASO que está en la mesa y usalo con el PONCHE. Entré por la puerta y hablé con JOSEPH, el criado de la casa.

Intenté tres veces entrar al salón de fiestas, pero me fui despedido por la multitud. Cuando esto suceda, apareceré en escena FRANKSTEIN, bastante nervioso, y le entregaré al criado una nota para el HOMBRE INVISIBLE.

Volví a la terraza y acercate a HUMERO, cuando se detenga la música, dejaré de bailar por un instante. Aproximé la opción y sacale un hueso.

En la pantalla donde comenzaste hay una CASETA DE PERRO, dale el hueso al morador de la misma, y conseguirás distraer a JOSEPH para sacar la primera HOJA de la libreta.

Luego de esconderte en el GUARDARROPA podré hablar con CHARLIE BOG, quien te pasará algunos chimentos de la farándula. Agarré el TRAPO de la CAJA.

Subí las ESCALERAS y hablé al VASO con ponche al GÓRILA. Mientras lo bebe, rápidamente deberás sacarle la LLAVE del cin-

tuón.

Si la velocidad no te alcanzó para poder robarle la LLAVE, tendrás que repetir el proceso hasta conseguirlo, por suerte, cuanto más alcohol haya bebido el matón, más lentas serán sus reacciones.

Abri la puerta de la izquierda que conduce al despacho de HANNOVER. Usé el TRAPO para agarrar el CARBÓN de la CHIMENEA. Usalo con la HOJA de la libreta de FRANKSTEIN para averiguar que tenían una cita secreta en las bodegas.

Regresé a la pantalla donde comenzaste y examiné el EDIFICIO por encima de la CASITA DEL PERRO. Te darás cuenta de que se trata de las bodegas, pero cuando quieras acceder, aparecerá HANNOVER quien trata de conquistar a la reportera y la SOBORNAR con TARJETA.

Con ésta podrás abrir la puerta de la derecha, en el interior del despacho de HANNOVER. Recogí la MANIVELA. Puse en el GUARDARROPA del despacho de HANNOVER y activelo.

Cuando regreses a la habitación que estabas antes, verás que se han hecho algunas modificaciones como para pasarla bien con alguna chica.

Bajé a la pantalla donde estaba HANNOVER, y hablé de nuevo con él. Este notará que las luces de colores se han encendido en la habitación, y pensará que su secretaria ha venido a visitarlo.

Volví a la habitación conjunta al despacho de HANNOVER y usé la ARMADURA.

• La desaparición de Sue

A partir de este momento comenzarás a



controlar a Ron Ashman, que tendrá que averiguar qué le ha sucedido a su compañera.

Andé a las bodegas, examiné el APARATO ROTATIVO y comprobé que se trata del MAGNETOFONO y la PEQUENA para saber que estaba en la CINTA de SUE.

En la pantalla donde estaba HUMERO bailando tendrías que agarrar de la mesa la PONCHERA, el PEQUEÑO BULTO EN MOVIMIENTO, y la RODAJA DE LIMÓN.

Andé al GUARDARROPA, recogí el MALETIN de JACK EL DESTRIADOR y examiné su interior para encontrar ALGODÓN, un BISTURI, un SERRUCHO y una JERINGUILLA.

Luego hablé con BOG para que te indicara todas las direcciones de los monstruos de Hollywood, a excepción de la del Hombre Lobo.

Salí al Hall principal y usé el bisturi para cortar el CORDON que está delante de la ESTATUA a la izquierda de la escalera. A la derecha del escritorio, encontrarás también un GLOBO desinflado.

Caminé hasta el SALON DE FIESTAS, hablé con JUNIOR, el DR. MOSCA y con el HOMBRE INVISIBLE que te dará la NOTA que le dejó Frankenstein.

Esperé a que DR. MOSCA levante su brazo





y sacó del bolsillo el TICKET del GUARDABOMBAS, luego hasta la entrada y abrió una pantalla con QUASIMODO y MR. DUNDEE. Habló con ellos y agarró el magnetario el MICROFONO, el PIE DEL MICROFONO y con el SERRUCHO cortó la CADENA que sujetó al FANTASMA a la BOLA.

Cuando pases por la pantalla donde bailaba HUMERO, usó el ALGODÓN en el PLATO para liberarlo de grúa.

Juntó a las 400EGAS y combinó el PIE DEL MICROFONO con el ALGODÓN EMPAPADO DE GRASA, con esto conseguirá un ENGRASADOR PARA LARGAS DISTANCIAS.

Usalo en los cables de la GRUA y accionó la PALANCA IZQUIERDA del PANEL DE MANDOS, luego la DERECHA, usó la CADENA en el GANCHO de la GRUA y accionó nuevamente la PALANCA DERECHA, pero la GRUA se descompuso.

Volvé a donde estaba QUASIMODO y desafiló a tirar de las CAMPANAS (la grúa descompuesta). Rompe la CINTA DE SUE, y usala en tu propio MAGNETOFONO. Accionala y escucharas lo que le sucedió a SUE.

Por último desde la pantalla donde está la CASETA DEL PERRO andá hacia el coche.

Los tres trofeos

Por lo que nos hemos enterado hasta aquí de las tres piezas de FRANKIE han ido a parar a cada uno de los personajes que encontramos en la fiesta. Los personajes son SUE LA MOMIA, EL HOMBRE LILY y DRACULA.

El primer sitio a visitar será los ESTUDIOS MKO. Subí las escaleras hasta las oficinas de HANNOVER. Habló con TAFY su secretaria y cuando ella se fue recogió de su escritorio la LUPA que está usando, luego al PARAGUAS que se encuentra en un cubo a la entrada.

Andá al castillo de DRACULA, habló con HECTOR que es el mayordomo descompuesto por aniquilar al VAMPIRO, usó el FOSO y arrancó ITAMU la cabeza un par de veces, a

partir, intentó que la tercera es la vencida.

Intentó subir las ESCALERAS pero una RULA no le permitió ingresar. Nada más por ahora. Es el momento de ir a SUIZA, al hogar de Frankenstein.

Entró a la casa y habló con IGOR, andá al BOSQUE, antes de entrar a la casa a mirar en el Vapito la derecha y encontrarás un PALLI, agarralo.

En el interior de la cabaña recogió el SERRUCHO y la VANITA que se encuentra colgada en la pared. Habló con el CIEGO hasta que te cuente cuántos el DIARIO científico de los experimentos del Dr. Frankenstein. Andá al molino que está dentro de la casa de FRANKIE y agarró la MAZA.

Volvé a la mansión HANNOVER y cambiala a JUNIOR la SAL por el REVIENTA-CRANEOS.

Usalo en la REBA del castillo de DRACULA para acceder al interior por la escalera. A la derecha encontrarás una DAMA DE HIERRO, usó el PALLI que encontraste en el bosque en la GRUA, de manera que funcione como PALANCA IMPROVISADA. Accionala para cerrar el aparato de torturas, y en la tapa encontrarás una CUERDA.

Volvé las ESCALERAS, recogió el CARIÓN y andá al balcón. Usó la CUERDA con el CORDON para hacerle más larga, púsole en la SALENTE para acceder al interior del castillo.

En esta habitación conocimos a Sherry, la sommelier, quien te propondrá una partida de Strip Pokes, que consiste de todo por el momento ya que no tiene BARAJAS. Recogió el FRASCO de perfume que está en la mesita.

Andá a la puerta de la derecha, en su interior conocerás a GLOVE la ex novia de HECTOR que se encuentra bastante pasada de peso.

Recogió la BOTELLA que en realidad es un trozo con ACETIL y con el BOTEVIL cortó un filete del trozo de CARNE.

En la otra puerta está el dormitorio del CONITE con un zapato y un ataúd, ramoneando hacia la derecha, fíjate a la sala de estar donde se encuentra el trofeo.

Entró a la casa y abrió la puerta, pero acordó DRACULA en escena evitando que te fugen del pueblo de FRANKIE, conversó con él.

Salió por el patio de armas, agarró un poco del PAIS, y usó la PALA del puente elevado. Cuando salgas recogió el OBJETO BRILLANTE (EL CARMAVITO DE SAMARCAN-

DA) y después la POSTAL para averiguar la dirección del HOMBRE LOBO en AUSTRALIA.

En el momento de ir a Egipto. A la izquierda del mercado encontrarás la entrada de la pirámide donde vive la MOMIA. Tiró de la ANILLA para ingresar. Habló con el buda que te muestre el trofeo que ha ganado.

Salió y bajó por la RAMPA. Encontrará a la mujer de la MOMIA, habló con ella y luego volvió a EGIPTO.

El objetivo ahora será averiguar cómo se prepara el NESTLE BOOM, el problema es que primero hay que convencer al irlandés de que perteneció al clan McDONALD.

Para esto hay que resolver un pequeño acertijo. La manera más fácil es ir anotando los primeros y últimos nombres de cada una de todas las personas que aparece en orden secuencial.

Cuando preguntes por la séptima persona se van dando las opciones. Compara con la lista que anotaste en la papel, donde encontrarás los nombres de personas que la respuesta correcta.

Con la receta del NESTLE BOOM en la mente voló a Australia. Accedió a pie al sistema de túneles, para convencer a Ron de que usó la WAGONETA.

Mediante el AUTOMATA DE AGUJAS encontró a las 400EGAS en las localizaciones de la MOMIA.

Poné ambas palancas hacia DABA para dar con una habitación donde encontrarás un GRIETA y una PIEDRA. Rompe la PIEDRA y agarró. Usó el GLOBO en la GRIETA.

Poné la palanca izquierda en el centro y la derecha hacia arriba. En esta habitación



volviste al MADEPO y volviste al principio.

Con ambas palancas hacia arriba llegaste a la CASCADA, usó la PONCHERA en ella para llenarla de agua y volvió al CANCHERO.

Poné los muros en el centro y un ALGO que CULEGA y cuando se va de un GORRO DE MANDAR. Agarró la PALA y terminaste.



Con la palanca izquierda hacia arriba y la derecha en el centro, accederás a la pantalla donde se **MANEJA EL MOTOR**.
Habló con **ALAN LARA AGUIRRE** del **SEPREVAL** y **ALAN LARA** del **SEPREVAL** y **ALAN LARA** del **SEPREVAL**.
Ponle la palanca izquierda en el centro y la derecha en el centro. **MINERO**,
habló con él y te darás cuenta que se trata
de **hermano DE JESUS KARI**.

Sevilla a la CAJA a la izquierda y encon-



trará un CALCETIN USADO y una LLAVE.
Cuando HECKER se dirige al negocio para
intercambiar la MAPITA por la que recibirá
en la taberna del CIEGO.

Con la llave (cuerpo afilado y la
directa abaja) se abre la habitación con
una ESCALERA a la cual no puedes ingresar
ya que se encuentra cerrada. Usa la LLAVE
de KARL en la PUERTA (no se ve pero está
entre la luz y el suelo) y al entrar al muelle
verás un cuerpo con el escudo.

Agenda el 1980 de viernes, abril y encontrarás una CARTA y un PAPIRO. Examiná el PAPIRO y lee la CARTA.

Con la palata impresa hacia abajo y la derecha hacia arriba ascendiendo la guirca del HOMBRE (DEO).

Usó el BOTÓN de arriba del ascensor para
regresar a OTTO. Recogió las PINZAS y la
COCTELERA para preparar el NISSIE BOOM
haciendo los ingredientes LECHE, GROS y
WHISKY).

Con el poder del medio cinematográfico llegas al mundo donde habita el HOMBRE LEO, y así con él puedes vivir una PELÍCULA.

Señale a los estudios M&M y pídale que
entran por la primera puerta y la segunda,
donde se sacarán a gratis. Cuando lo intentes
por la primera vez, te dirán que no.
PELICULA. Asegura y muestra a los niños para
que los PINGAS en el BUDIN y pídale que
PROPAGANDA sobre tratamientos de adel-
gazamiento

Regístrate gratis y pide tu FOLIOJA
en el PROYECTOR del sitio legislativo
del HOMBRE LEO y ¡avanzarás en internet!

en el juicio para tomar el EXFOLIO Y EL CAL-
ZONCILLO USADO. Examinó y recogió el
TRASCULO en el momento de su TRATAMIENT
TO CARLIS.

Envía la portada de este número a las Girls' Smiles y te regalamos el CALZONCILLO USADO de su tamaño. Además, si quieres, te daremos BARAJA DE CARTAS.

Además de la gran variedad de ADELGAZAMIENTOS, la **PROPAGANDA DE ADELGAZAMIENTO** para que nadie se ponga a dieta, y el **frasco de TRATAMIENTO CAPILAR**.

Volvé al castillo de **CUADRA** para jugar al **toro** con los **toreros**. Había una **olla** y preparaba el **jugado**. Lo primero es necesario que te gane, de esta manera el juego te enseñará a jugar lo siguiente: **CUADRO** detrás de su alcoba y **CUADRO** en **ALCAYATA** que sostenía dicho **CUADRO**.

Envíale a participar esta vez con la libertad
de poder ver las cartas cuando quieras. Te
dará su CAMISON de seda.

Andá a la habitación donde está DRACULA. Intenta salir lo antes del tiempo máximo de lo contrario el conde no se irá y si lo haces con el "tablero" el juego se cuele y pierdes. FALSO TRATAMIENTO PARA ADELGAZAR

TRACULA desfogada en particular:
FUMIGACIÓN por la mañana, por la tarde, y al
las tardes, así se garantiza no le hacen
ningún efecto.

En la pantalla ya puedes visualizar donde sin pagar puedes encontrar el PASTILLERO. Abrilo y en su interior verás las PASTILLAS para usar en las BOLSAS DE COMIDA de GWEN.

En el MERCADER de Egipto puedo vender
al MERCADER de la derecha el CAMISON de
SHERILYN y al CAJETIN FERNANDOZ
encontraste en LA MINA.

Anda a la **prueba de la MOMIA** y habla de cómo deshacerse de su **través**. Haz con el **MORCILLÓN** de la **suplementación** las **SEMILLAS** de la **FLOR DEL NILO** y el **ORILLÓN** para **volver a trabajar** de la **MOMIA** al **momento del mal** allá.

Continúa hasta la ESPÍGUE, para la PICHU-
que remover la ARENA de la pata. Una los
SEMILLAS en la MONTAÑITA DE ARENA y
regar con el agua de la PONCHERA. Recogé
la FLORE DE MIL.

Andá hasta la pantalla donde se encuentran los objetos MONIS, dale el FILET DE CARNÉ DE TIGRE, luego de que lo tomes, tendrás que volver a la habitación de GWEN

Offert Journal avec Cardo de 1140 L.A.
Vente uniquement avec carte de crédit.

Usa el **FEDRICO** con el **FILETE** y tendrás un **FILETE DUELO** (como el **TRECE** y se comienza el **DENTE** Apertura).

¡ES EL COLMILLO DE TIGRE en la HEN-
DOUTA y andá al PASADIZO. Usá el CANDIL
con el ACEITE que encontraste en la
habitación de GWEN.

En el FANTASMA vive el MORTO, y revivir
con mucha paciencia al condesopulento.
Según el castigo, viviendo a través del
LABERINTO para llegar a la transformación.
Otro, un personaje en el pasado de los her-
manos HECKER.

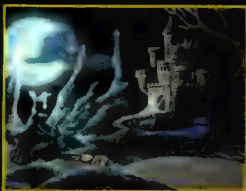
Conviene con él para convencerlo de que la modificación es falsa y entonces seguramente se decida a abandonar la sala. Allí aguarda por un golpe de suerte. Sacale la NAVAJA SUIZA.

Usá la LUPA en el SARCOFAGO abierto y encontrarás un **Cablejo** de la mano de la **PISTON** que ayudará para llevar a cabo el ritual.

Examina con cuidado el SARCOFAGO de la izquierda hasta encontrar el PASTON cuyo símbolo es el mismo símbolo. Una vez que accedas al ALTAR usá el PERGAMINO para avanzar a la vanidosa.

Andá a la pantalla donde se encuentra la pantalla y pega los GILGOS DE SOL y la PAMEA, luego anda a la de la MOMIA a pantalla los rubios buenis.

Agarrará el BASTON DE RA y abri



vincendo un premio dove un lettore di premio esordisce la prima parte de FRANKENSTEIN.

NAVAJA SUIZA en modo de cerradura y unido con el MADERO para formar una ESTACA.

Comença l'apaga la fusió del de OWEN a una 100.000.000, però generalment, una el ATAUD VARIU. RON la canviarà per el de DRACULA.

Con el CARMAFEO DE SAMARANGA, accioné el CARGANDO y pude dormir. Cuando



que el monstruo, se irá volviendo a cumplir la 2da. etapa. Agarrará la cuchara y hará



a la sala a la que se va el tubo del cerebro (la segunda parte de FRANKENSTEIN).

Viaja a AUSTRALIA. Andá a la habitación del HOMBRE LOBO y usá el PASTILLERO en la CORDA para hablar con HESE BODM.

Abri el MICROFONO, usá el IMAN, y después en el PASTILLERO BOMBA. Luego andá a donde HECKER estaba usando el POCO y hacete la estrategia para el PASTILLERO BOMBA.

Recorrió el DIAMANTE. Andá a través del HUICO y recorre la tercera parte de FRANKENSTEIN.

• La resurrección del monstruo

Viaja a Suiza. Andá al boteco donde está la cabeza del CIEGO, en la pantalla contigua a donde está una menita arrojando margaritas. Abre la boca con ella para poner suadrita para que le desquique una MARGARITA.

Hablá con el CIEGO hasta que le confiese de su método laxante.

Viaja a los estudios MKO, usá la NAVAGARITA en la MAQUINA DE CAFE y solicitale al TAFFY una entrevista con su jefe ALANNOVER.

Aprovechá el momento en que se levante para hacer sus necesidades y sacale el SAXOFON.

Después en el boteco de Suiza, dale al CIEGO el SANDRUM. Cuando empiece a tocar, el DIARIO del doctor WICOR FRANKENSTEIN, se irá desplazando hacia la ventana. Usá el POCO en la ventana, y cuando el CIEGO abra la ventana podrá recoger el DIARIO. Examinalo y verás la fórmula para revivir a los muertos. Los ingredientes necesarios serán los siguientes:

LIQUIDO AMNIOTICO: en lo ALTO DEL ACANTILLADO sobre el agua hay un NIDO con un enorme HUEVO. Agarralo y usá el GORRO DE ALICATE en el agua para

calor. Luego que haga la gota, usá el CASCARA CON LA CLARA que usarás en el experimento.

ACIDO CITRICO: Es la RODAJA DE LIMON que encontraste en la mansión Hannover.

CALCIO: En la mazmorra del castillo trancorral, junto al pie derecho del escudero de la izquierda encontrarás un HUESO, que te servirá para tu propósito.

GLUCOSA: En la pantalla donde estaba GWEN cuando vino GOMMIGOL en el buque Agarrala.

SANGRE: Vuelve a Suiza, andá a la pantalla que es la donde estaba la nena. A la izquierda encontrarás una PLANTA. Usa la JERINGUILLA para obtener la SAVIA.

Llegó el momento de realizar el experimento. Andá al laboratorio de ALANNOVER, andá en su laberinto y encontrarás AGUIA E HILO QUIRURGICO, usalo para coser las partes de FRANKENSTEIN.

Mete todos los ingredientes en la CUBETA y usá el CONTROL REMOTO para accionar la máquina atrae tormentas del DI MOSCA.

Volvete a la mansión Hannover, andá al salón de fumar, a la izquierda del espejo, se encuentra la puerta que conduce a la COCINA.

Entrá y hablá con FRACOIS hasta agotar las opciones. Luego usá el GUSO con que para que abandone el lugar.

Inglés a la DEFENSIVA, agarrá el POTE FRUFRUT y desfogá el OBJETO ENVUELTO EN UN TRAPO, nada más ni nada menos que el CEREBRO de FRANKENSTEIN.

Recorrió el experimento y hablá con FRANKENSTEIN.

Andá a los estudios MKO, entrá a la habitaciónes donde estaban rodando la película que ahora está desocupada. Agarrá el POTE DE PINTURA, abri la NAVAJA SUIZA hasta ponerla en posición de JILMA y usala en el ALAMBEFE que está en este lugar. Poné la NAVAJA SUIZA en posición de ALICATE y usala sobre el ALAMBRE del momento para formar una GANZUA IMPROVISADA.

Andá al boteco y conversá con el guardia, como no te dejan entrar usá la GANZUA IMPROVISADA, en la puerta de la izquierda.

Baja y mirá dentro de la celda del fondo y encontrarás a SUE. Dale la NAVAJA SUIZA y el POTE DE PINTURA. Luego hablá con ella para pasarle el control de la situación.

Poné la NAVAJA como DESTORNILLADOR y usala en la PLACA que está en la viga a la derecha de la celda. Esperá a que la RATA

esté fuera de su madriguera, colocala sobre el agujero de la ratonera y usá el BOTE DE PINTURA en la PLACA.

Cuando la RATA se golpea quedará atontada, desfogá la situación y agarrala. Luego recogé también el POSTER que está a la entrada.

Dale a LUCY el POSTER, la NAVAJA y la RATA y luego veni a casa para el control. Andá al momento de TAFFY, luego de escuchar accidentalmente la conversación que él tiene con el director BILLY DAVIS, dale la RATA y cuando se vaya agarrá la BUNDO. Así en su interior hallarás el PASE para ingresar al museo.

Usá la NAVAJA como tijera sobre el POSTER y luego la foto recortada en el PASE.

Después al GUARDIA y entrá, caminá hasta el final y subí las escaleras hasta donde se encuentra CHARLIE BOG. Hablá con él y regresá a la oficina del TAFFY, mirá la AGUIA, la película que es el momento del director FORD. Luego de salir con él, veni y recogé el SOTER con el que en la película para CHARLIE BOG.

Dale el SOBRE a CHARLIE BOG, y cuando éste se vaya agarrá el MALETIN. Andá a lo del café y usá el MALETIN, agarrá el control a ella.

Abri el MALETIN en su interior encontrarás un APLICADOR PARA UNAS MULTICOLOR. Llámalo al guardia mediante el PULSADOR. Presta que te ayude con tus unas.

Alumbrale el momento a FORD, andá a la pantalla donde estaba el GUARDIA y usá



el DIAMANTE en la vitrina donde está el monstruo con la PELOTA de baseball. Agarrala y caminá hasta la vitrina de Suiz. Usá la PELOTA en el GUARDIA.

Cuando escapes con SUE, serás capturado. En la pantalla donde estás, estás abando, tendrás que mantenerlo un tiempo (clickeá un mouse o control para desactivar el final...) ✕



Broken Sword: The Smoking Mirror

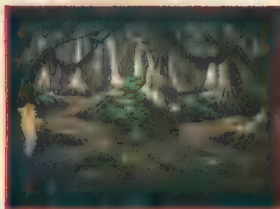
La segunda entrega de esta tan solicitada solución

■ Isla de los Zombies

Andá a la salida de arriba y recogé el JUNCO. Salí por arriba a la derecha hasta encontrar la GUARIDA por debajo de un árbol. Introducí el JUNCO en ella, para que el morador de la misma lo readapte a nuestra conveniencia.

Volvé a la pantalla donde comenzaste y luego a la salida de la derecha. Cuando encuentres al JABALI usá el DARDO y el JUNCO para hacer una CERBATANA. Disparale a la bestia para despejar el camino.

Continuando hacia la derecha encontrarás una AGUJA DE ROCA. Arrancá la ENREDADERA, poné la RED y el MARCADOR del TEODOLITO en-ella. Usala en la AGUJA DE ROCA.



Para llegar a la cumbre hay que seguir un camino laberinto, por arriba, derecha, arriba a la izquierda, izquierda, arriba derecha, centro, derecha.

Examiná las iniciales y poné el TEODOLITO en los AGUJEROS y mirá a través de él. Buscá el MARCADOR entre la selva y examiná la roca que se encuentra por encima. A partir del momento tendrás una nueva salida a tu derecha, andá a esa salida.

■ La princesa Xibalba

Comenzamos con NICO escondida detrás de una caja. Escondete en la otra CAJA y luego en el techo del BOTE usando la ESCALERA.



Cuando el GUARDIA pase otra vez, abrí el ARMARIO y subí rápidamente al techo. Cuando entre a investigar qué es lo que ha sucedido, cerrale la puerta y trabaja con la FREGONA.

Mirá por la PORTILLA, y entrá al barco. Examiná a OUBIER y recogé la PIEDRA JAGUAR, cuando Karzac te ataque clavale la DAGA DE OBSIDIANA y escapá.

■ Isla de los Zombies – Haciendo la película

Hablá con HAWKS, FLASH (camera man) y el extra que se encuentra junto a la mesa. Recogé de la mesa los siguientes ítems: BOLLO, TORTILLA y el SIROPE.

Examiná dos veces el ARBUSTO cercano a los actores, luego hablá con ellos.

Después del rodaje, volvé a hablar con HAWKS.

Usá el SIROPE con la TORTILLA y dásele a BERT. Agarrá otra TORTILLA, para saciar el apetito de BERT, luego arrojá dos BOLLLOS a los ARBUSTOS.

En la playa, hablá con HAWKS para proponerle filmar en la cueva, el problema es que la cámara se atascó en la arena.



Examiná la cámara portátil y proponé usarla para finalizar la película.

■ La aldea arrasada

NICO regresa a QUARAMONTE, luego de encontrar las gafas de GEORGE y al enano TITIPOCO.

Intentá agarrar la PIEDRA MAYA que está junto al BARRIL, pero está muy caliente, empujá el BARRIL para enfriarla, pero te será demasiado pesado.

Hablá con TITIPOCO para que te ayude y finalmente poder recoger la PIEDRA MAYA y salir por la izquierda.

■ La pirámide Maya

En esta parte, en algunos equipos el juego tiene un problema, que muchas veces hace imposible llegar al final, por lo cual es muy recomendable hacer una grabación y seguir paso a paso esta guía.

Luego de hablar con los GUARDIAS usá el



CUCHILLO en la TUBERIA del GENERADOR, provocando el escape de combustible.

Recogé el CILINDRO y usalo en la TUBERIA. Una vez que esté lleno de combustible, ponelo en la TAPA DE COMBUSTIBLE del MOTOR.

Examiná el ascensor (CABALLETE), agarrá la CUERDA y dásele a TITIPOCO. Ajustá la CUERDA con el motor y accioná el BOTÓN y hablá con TITIPOCO para que se encargue de la PALANCA.

Arriba verás como RAUL y PABLO realizan los preparativos para sacrificar a GEORGE.

Agarrá la ANTORCHA y bajá por el ascensor.

Recogé la ANTORCHA y pedile ■ TITIPOCO que la encienda. Arrojá la CAR-TUCHERA al fuego, para llamar la atención de PABLO.

Subí y hablá con RAUL para que libere a GEORGE, luego con GEORGE para poder desatarlo y entrar junto ■ TITIPOCO a la pirámide maya.

Mové la palanca izquierda y la derecha, que está en el dibujo de la pared. Hablá con GEORGE para que te ayude a mover ambas simultáneamente.

Luego de una secuencia animada, seguiremos controlando a NICO, que tendrá que resolver un juego de ingenio para que se abra la puerta.

Las cuatro losas de la derecha, se activan combinando simultáneamente dos de las ocho losas de la izquierda, y éstas a su vez posicionando la combinación correcta (según el dibujo de la losa).

Recogé la ANTORCHA de la pared y



pedile ■ TITIPOCO que la encienda. Tirá de la PALANCA que está en el dibujo.

Levantá la ANTORCHA del suelo y encendé la que está en la pared de la derecha. Tirá de la PALANCA y andá a la izquierda. Usá la PALANCA de la derecha y después la de la izquierda, luego metete en la puerta.

Te encontrarás en un pasillo, tirá de la palanca que está más abajo y entra por la puerta.

Nuevamente estarás en la pantalla donde comenzaste, pero con un pasadizo secreto revelado, cuando lo atraveses encontrarás la última palanca que te habilitará el paso a la MUERTE SEGURA, hace el último clic y verás el final... X

ACCION / ARCADES

■ G-Police

Tipeá en el menú principal:

WOOWOO - Sirena Havoc

SUPACAM - Cámara del enemigo cayendo

BENIHILL - Autos Benny Hill

PANTALON - Todas las misiones secretas (en el menú de entrenamiento)

DOOBIES - Escudos infinitos *

MRTICKY - Armas infinitas *

* No podés progresar más allá de la misión actual cuando este código se habilita.

Cheats de niveles:

1 MADGAV - 11 ANDOOOO - 21 IAINTHOD - 31 PUGGER

2 DOLMAN - 12 KIMBCHS - 22 JONRITZ - 32 ROSSCO

3 SONAGAV - 13 ANDYMAC - 23 CLAIREC - 33 CAKEBOY

4 ACEDUF - 14 YERMAN - 24 STEVEBOT - 34 NIKNAK
5 JOJOGUN - 15 OLLIEB - 25 ANGUSF - 35 SAGLORD
6 WENSKI - 16 THEYOLK - 26 EUANLEC
7 SAEGGY - 17 TONYMASH - 27 EDFIRE
8 MAZMAN - 18 ANDYCROW - 28 STUBOMB
9 DAZMAN - 19 BIONIC - 29 THONBOY
10 DELUCS - 20 TSLATER - 30 JIMMAC



■ Turok

DDDNSTBR - Invencibilidad

NDNLP - Modo Espíritu

THMSCLS - Todas la armas

LNJHNSN - Municiones ilimitadas

RBCHN - Cabezas grandes

GNNTTRMNT - Mapa completo

JSNCRPNTR - Enemigo diminuto

SHNTRRNT - Galería

THTRTMBB - Muestra los créditos

JFSPNGDNBRG - Vidas infinitas

INGLCKCK - Todas las llaves

BKSTRD - Modo mosca

FHGTBC - Muestra los enemigos



shopping

EL LUGAR PARA ENCONTRAR LOS PRODUCTOS QUE TU COMPUTADORA ESTÁ NECESITANDO

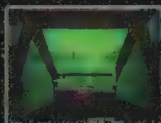
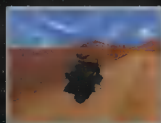
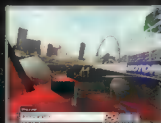
**COMPUTACION
EN QUILMES**

HAL

computación



**Veni al presente...
preparate para el futuro**



SEACAR DE VIDEO

- Linea Diamond: Stealth II 1000 - Monster 3D Monster 3D II - View 330 MIP PCI
- Linea ATI: Radeon 7500 PCI/AGP Expert@Work PCI/AGP All in Wonder 3D Expression + TV IN
- Linea Matrox: Millennium 2 PCI/AGP
- ASUS: Riva 128 AGP

AUDIO

- Linea Sound Blaster
- DVD + Creative Labs: Encore
- Parlantes Creative: Sound Blaster
- Parlantes Creative: Sound Blaster

JOYSTICKS

- Thrustmaster Formula 1 y Combat 1
- Thrustmaster Nascar Pro Racing
- Microsoft Sidewinder 3D
- Microsoft 3D Mouse F. Feedback Pro
- Interact 3D Mouse Pro
- Interact 3D Mouse Pro
- Ch. Feedback Pro simuladores
- Steel Ball Point Pro / 3D Mouse

SERVICIOS

- Instalación de Hard y Soft
- Actualizaciones
- Trabajo de Mantenimiento preventivo
- Eliminación de Virus
- Scanear e impresión de imágenes
- Digitalización de audio y video

PROCESADORES

- Linea Pentium Intel con 3 años de garantía
- AMD K6

ECRANES

- Para profesionales, el hogar, Internet, Juegos o a la medida de tus necesidades.

MEMORIAS

- 30 pines
- 30 pines sin pinhead / EDO
- 60 pines SDRAM

DISCOS

- Seagate Internal Hard Drive - 40GB, 10GB
- Jazz Drive interno y externo

ACCESORIOS

- Cables para conectar 2 monitores a la PC
- Cables para 4 cables a la PC
- Tapa para Mouse y Teclado
- Zip Drives Internos y Externos
- Scanners: Todos las marcas y modelos

ACCESORIOS PARA DISCOS

- Scanners lineas Genius/UMAX/AGFA
- Impresoras: Todos las marcas y modelos
- Cámara digital: Canon, Nikon
- Mouses y trackballs: Logitech, Microsoft, IBM, etc.

MONITORES

- Viewsonic: Monitores de 15", 17", 19", 21", 23", 25", 27", 31", 35", 42", 50", 60", 70", 80", 90", 100", 110", 120", 130", 140", 150", 160", 170", 180", 190", 200", 210", 220", 230", 240", 250", 260", 270", 280", 290", 300", 310", 320", 330", 340", 350", 360", 370", 380", 390", 400", 410", 420", 430", 440", 450", 460", 470", 480", 490", 500", 510", 520", 530", 540", 550", 560", 570", 580", 590", 600", 610", 620", 630", 640", 650", 660", 670", 680", 690", 700", 710", 720", 730", 740", 750", 760", 770", 780", 790", 800", 810", 820", 830", 840", 850", 860", 870", 880", 890", 900", 910", 920", 930", 940", 950", 960", 970", 980", 990, 1000
- Nec
- Samsung

En Quilmes (y en todas las que cada día le ofrece) la mejor atención y servicio para su venta. Consultanos para saber cual es el equipo que más se adapta a tus necesidades.

Rivadavia 334 Local 7 • Quilmes • Tel/Fax 252-9305 • Email: halcomputacion@holmail.com



YELLOW'S

COMPUTER STORE

MICROPROCESADORES



166MMX	200MMX	233MMX	PII 233	PII 266	PII 300	PII 333
\$ 140	\$ 180	\$ 215	\$ 450	\$ 615	\$ 855	\$ 1160

MOTHERBOARDS: Todas las marcas (TXPro - Soyo - Asus - Intel)



PLACAS DE VIDEO



*Diamond Monster 3D • Monster 3D II • Viper 330 PCI/AGP
Stealth II s220 • ATI Expert @ Play - Expert @ Work PCI/AGP
3D Xpression + PC2TV • Matrox Millenium II PCI/AGP*

PLACAS DE SONIDO



*Sound Blaster AWE 64 Gold
y toda la línea Sound Blaster*

MONITORES

*Viewsonic
NEC
Samsung
VTC
Genéricos*



ACCESORIOS MULTIMEDIA



*DVD2 Creative Labs Encore
Parlantes Labtec 3010 / 2612
Lectoras de CD-ROM - Las mejores marcas
Scanners toda la línea AGFA / UMAX*



JOYSTICKS

Thrustmaster Fórmula 1 y otros

MEMORIAS DIMM Y SIMM • EDO SDRAM
H.D IDE/SCSI: Todas las marcas y capacidades

JUEGOS

ULTIMAS NOVEDADES EN JUEGOS



¡PRESENTANDO ESTE AVISO PARTICIPA DE UN SENSACIONAL DESCUENTO EN JUEGOS!

SERVICIO TÉCNICO ESPECIALIZADO • REFORMAMOS TU PC EN EL DÍA • TOMAMOS LA TUXA EN PARTE DE PAGO

FLORIDA 537 - GALERIA JARDIN - LOCAL 396

326-0788

L a V de 10 a 20 horas
Sábados de 10 a 15 horas

e-mail: yellow@coralqa.com.ar

RICHAR SOFT

[COMPUTER STORE]

e-mail: richarsoft@rocketmail.com

■ EQUIPOS NUEVOS
CON GARANTIA

■ CAMBIOS
DE MOTHER

■ SERVICE

■ CARTUCHOS
DE TINTA
PARA TODAS LAS
IMPRESORAS



■ HARDWARE,
SOFTWARE Y
PELICULAS

■ CANJES

■ PLACAS DE VIDEO 3D



CREATIVE

DIAMOND
rendition
matrox

LIDERES EN INSUMOS PARA LA OFICINA Y EL HOGAR

AV. NAZCA 11 - CAPITAL FEDERAL - TEL.: 503-3840 / TELFAX: 501-2241

THE POWER MENDIAS

H&S

Hardware & Software

CASTILLO 85 - CAP. FED. (1414) Tel/Fax: (54)(01)862-0302
(Villa Crespo) Cel: (15)497-7896 - (15)144-0472

JUEGOS MULTIMEDIA DESDE \$15



NO TENEMOS SUCURSALES

EMAIL
hscomp@house.com.ar

IPI intel

Equipos armados
y actualizaciones
Pentium II: 266,300,333 MHz
Arme su propia configuración

■ ACCESORIOS PARA INTERNET

Cámara Web Cam Creative Labs Color
Genius Video Wonder Pro

■ ACCESORIOS PARA JUEGOS

Volantes con pedales
Joysticks y Gamepads
Adaptadores para Joysticks

■ Software Empresarial (Gestión Comercial,
Indumentaria, Importación, Compras,
Clas. Ctes, Caja y Bancos, Stock)

■ Servicio Técnico (Hard y Soft)

■ Instalación de Componentes

■ Configuración de Equipos

Atención al cliente: carlosp@house.com.ar

Financiación hasta en 24 cuotas: Bancaria y con Tarjeta.
Entrega sin cargo radio de Capital Federal
Envíos al interior • Venta telefónica con Tarjeta

Línea

COMPAQ



Compaq Presario
DeskPro
Armada

DIAMOND



EN PALERMO

CAMBIO DE MOTHERBOARD EN EL ACTO

DEJAMOS SU PC BIEN CONFIGURADA

- 1 **VARIEDAD EN INSUMOS**
- 2 **SERVICIO TÉCNICO**
- 3 **DISCOS RÍGIDOS / CD-ROM**
- 4 **VENTA DE INTERNET**
- 5 **PLACAS DE VIDEO OPEN GL**
- 6 **REPARACIONES A DOMICILIO SIN CARGO**
- 7 **SCANNERS**
- 8 **IMPRESORAS EPSON - HEWLETT PACKARD**
- 9 **ENVÍOS AL INTERIOR EN 24 HS.**

ATENCIÓN PERSONAL

EXCLUSIVA Y PROFESIONAL

Los mejores equipos están en Feedback

FEEDBACK
COMPUTACION



NO TENEMOS SUCURSALES!

963-0088

1 Línea gratuita

J. A. Cabrera 3505
(11B) Cap. Fed.

E-Mail: fbklief@overnet.com.ar

XTREME PC

Para anunciar en Shopping, comuníquese al número de nuestra Editorial y solicite un vendedor con anticipación.

¡Usted no puede dejar pasar la oportunidad de estar presente en la revista más actualizada de juegos para PC de la Argentina!

correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

ALGUNAS PREGUNTAS

A los colegas de XTREME PC:

Hola, me llamo Adrián, tengo 17 años y no les voy a mencionar todos los alagos correspondientes porque ya se los deben saber a todos de memoria, ahora vamos a las preguntas: 1) Tengo un joystick Genius "Power Station" de 6 botones y este me funciona perfectamente en juegos de MS-DOS como el Rise of the Robots 2. Pero en Windows 95 me funciona solamente con 4 botones, tengo instalado el Direct X 5. ¿Existe algún driver para que funcionen los 6 botones? y ¿Dónde lo puedo conseguir? 2) Me bajé el emulador de Playstation PSEmu 0.2.1 de Duddie, y en el Readme.txt dice en los requerimientos 486, SVGA compatible con VESA, CD-ROM de 2x, 4 MB de RAM. Yo tengo una Pentium 100, SVGA compatible VESA, CD-ROM de 8x y 16 MB de RAM, y así el emulador me funciona como a 1 cuadro por segundo. ¿Necesita placa 3D o que? 3) ¿Dónde consigo algún editor de niveles para el Quake 2? 4) Me bajé el QuakeWorld 2.10 y me conecto a Internet y cuando ejecuto QWSV.EXE +setmaster 200.16.140.118 es el servidor de el sitio, se conecta al servidor lo más bien pero el juego ni siquiera se arranca, o sea ni siquiera arranca el modo gráfico. Se queda en modo solo texto y no pasa nada.

Me despido hasta la próxima y publiquen mi e-mail para contactar con chicos de todo el país para intercambiar trucos o cualquier otra cosa.

Adrián Hernández - Villa Mercedes (San Luis)
hernandez@mercedes.csi.com.ar

1) No, lamentablemente buscamos dentro del site de Genius y no existen por el momento drivers para este joystick y el soporte de 6 botones. Le enviaremos un e-mail y Genius debe "lamentar este inconveniente". Así que, ¿para que sacan un joystick con botones que después no se pueden usar? Sólo Genius entiende 2) No, no necesita placa 3D, lo que pasa es que el emulador es muy precario por el momento, y el programador tiene que optimizarlo para que ande mejor. De todas maneras no te olvides que a veces emuladores de consolas como la SNES andan lentos 3) www.worldcraft.com 4) Tienes que entrar al Quake corriendo el Quakeworld y después adentro en la consola tipea "connect 200.16.140.118"

XTREME PC IS MORTAL KOMBAT

Primero me gustaría felicitar a Diego Martín Sánchez, de Ituzingui, por como defendió a la revista de los críticos como Marcelo de Cap. Fed. La revista así como está es lo más original que vi en revistas para PC, mi opinión es que no necesitamos copiar a las revistas españolas, los argentinos somos capaces de igualarlas y superarnos, y es lo

que demostraron Uds. con el lanzamiento de XTREME PC.

De hecho a mí no me alcanza el mes para sacarle todo el jugo a la revista. No me imagino si fuera quincenal, de 150 páginas y con un CD, sería problemático sin referirme a que también subirían los costos. Es mi opinión y espero la suya.

Segundo y fundamental les cuento que en mi PC tengo el Mortal Kombat 1, 2, II y Trilogy. Soy fanático de este juego y me gustan otros como el Street Fighter, Soul Blade, Killer Instinct, etc.

Es mi deseo, de corazón, que en algún número de la revista saquen un especial del Mortal Kombat Trilogy, con comentarios de Uds. sobre el juego, sobre los luchadores, los escenarios, etc. y en la parte de soluciones, códigos y trucos secretos que de eso debe estar lleno. Así como hicieron para el Tomb Raider 2 o el Battlezone en las dos últimas revistas. (Nº 4 y 5)

Se los pido de corazón, les estaría eternamente agradecido.

PD: Les voy a pedir lo mismo cuando salga el MK4 para PC, y espero leer esta carta en el Nº 6 o 7 de la revista.

Guillermo Castello
Berazategui

El especial del Mortal Kombat Trilogy no lo vamos a poder sacar, porque como verás en las tapas, los juegos son todos muy nuevos y de irriminable aparición, y ahí lamentablemente el MKT (que tiene unos meses de antigüedad) no entra. Lo que estamos por hacer es algo del MKT para la sección soluciones, completando un poco lo que salió en el número 5. Lo que si te aseguro es algo importante para el momento que salga el MK4.

¿PONEMOS MAS SOLUCIONES O NO PONEMOS?

Hola, maestros de la PC:

Soy Rolando, esta es mi segunda carta a XTREME PC, por el momento que salga esta carta ya tendrá la colección completa de la revista, si no, mala suerte, no sé si saldrá mi primera carta, ya que la mandé el 15 de enero y en el mes de marzo vi una carta que era de mucho más adelante. Bueno, ante todo lo felicito por la revista, pero creo que desde el número tres empezaron a salir menos fotos en los previews y los reviews, pero igual, ¿a quién le importa, verdad? Otra cosa que quiero decir es que sería mejor si ponían más páginas de soluciones, no quiero decir que pongan más soluciones, lo que pasa es que las aventuras gráficas necesitan dos números, pero me re-sivien. Hace un mes tenía la idea de comprarme una placa 3D, pero se me bajó de la cabeza, ya que no la necesito, la tendría al divino botón, como un amigo mío, que quiere com-

prarse una y ni siquiera tiene algún juego que se pueda jugar con placa 3D, excepto el RIFA 98, yo tengo por lo menos tres juegos que me ven mejor con la placa, aun así, me gusto el informe de las placas.

Tengo algunas preguntas que hacer, por favor si pueden contestármelas: 1) En el juego SWAT, en la misión del CD4, me pueden decir los comandos del LASH para entrar a la fábrica de plástico. 2) ¿Después de sacar el juego más fácil de su vida (Curse of Monkey Island) LucasArts sacará alguna aventura buena? 3) ¿Cuál es la clave del vestidor de Sonny Bonds en police Quest 2? Por favor no me digan que tiene claves. 4) ¿Saldrá algún Space Quest 7 o algo por el estilo?, hablando del Space Quest. ¿Me pueden decir que tengo que poner en el panel de control de la nave, el lugar adonde tengo que ir, las coordenadas en el Space Quest 5?

No los molesto más, disculpen si son muchas preguntas pero como son la mejor revista de juegos para PC, espero que me puedan responder, me los pido de corazón. Como último agregó que me gusta la sección news, nota de tapa y toda la revista. Chauuu!!!

PD: Aguanté Boca, la PC y XTREME PC.

PD2: Abajo River, Nintendo y algún tonto que no sabe jugar a la PC.

PD3: Hace un año y meses que tengo la computadora, terminé 43 juegos, dos con ayuda y 26 sin trucos ¿Eso me convierte en buen jugador?

Rolando José Paolone
Villa Ballester

No me quedó muy claro lo de la idea de que pongamos más páginas de soluciones sin poner más soluciones (?). 1) Transmítelo DOOR OPEN a tu LASH. Carmichael intentará abrir la puerta pero va a estar cerrada. Transmítelo BREACH DOOR. Cuando Carmichael tenga la herramienta y esté listo, transmítelo INITIATE 2) Si, la nueva aventura se llama Grim Fandango. La misma estará basada en un festivo de México llamado "El día de los Muertos". 3) Mirá en la parte de atrás de la tarjeta del LPD. 4) Sierra acaba de cancelar el proyecto para el desarrollo de una nueva aventura basada en Space Quest. Lo archivaron para más adelante, pero sin una fecha cierta.

ALGUNAS PREGUNTAS

Es mi primer carta a una revista y espero que no les resulte aburrida tanto a ustedes como a los otros lectores (en la mayoría de los casos me siento identificado con ellos). Hace mucho que leo revistas de computación, especialmente de juegos por eso al ver el número uno de su revista en los Kioscos del centro no pude contener mi tentación y es así que desde ese momento hasta la fecha soy un

adicto a XTREME PC. Tengo suerte porque el diariario es amigo mío (Hector) y no tengo que estar sufriendo para poder conseguir ya que cuando sale a la venta la tengo al toque en mi casa.

Bueno ahí van las preguntas por clo pierdo es lo que todos esperan leer: 1) Tengo un Pentium 120 con 24 MB y con los nuevos procesadores que salen a cada momento me siento un poco quedado en el tiempo. Ustedes que opinan ¿Debo actualizarla 3D son tan necesarias? ¿Cuál me recomiendan? Tengo en cuenta mi máquina y una placa que sea medianamente accesible y en la que puedan correr los últimos juegos. 2) De ser posible ¿Podrían poner una sección nueva que se llame direcciones interesantes de internet? Creo que más de uno estaría muy contento, ¡inuyendome! 4) Sería bueno que tengan una página Web, ¿Es difícil que se pueda poder llegar al dar? 5) ¿Se va a realizar la Exposición de Computación este año? Si es así, ¿Podrían darme fecha y lugar de la misma? ¿Cuál es la información que ustedes manejan acerca de dicha Exposición? 6) ¿Tienen pensado poner un sistema de abono o suscripción a la revista? 7) Estoy pensando en armar una colección de las revistas de XTREME PC, quisiera saber si ustedes conocen un método para conservar dichas revistas o bien si pueden recomendar a alguien que pueda ayudarme.

Bueno, no les robo más el tiempo y espero que contesten mi e-mail o si les gusta suerte que lo publiquen en la revista (sería una alegría enorme que ya nunca escribí a ninguna revista por miedo a que no me lleven el apunte). Gracias y hasta la próxima.

PD: Por favor si ponen un CD en la revista no aumenten el precio ya que estoy sin laburo y me sería muy difícil comprarla todos los meses.

PD2: Sigán así, no saben lo contento que me pone que algo producido en mi país tenga tanto éxito.

PD3: Si la carta es muy larga no me enojen, pongan lo que le resulte más importante para todos.

Marco Espósito - Bs. As.
Marquiane@ciudad.com.ar

1) Eso depende de si los juegos que te gustan jugar no están corriendo a una velocidad aceptable. 2) Para mejor referencia fíjate en la nota de este número de las placas 3D. 3) Quedo anodado para futuros números. 4) Sus deseos son ordenes! Podés entrar a nuestra página que está en Ciudad Digital, la dirección es: www.xtremepc.com.ar 5) Suponemos que si, pero no tenemos ni fechas ni lugar. La información que manejamos es escasa, ya que la Feia la hace MP Ediciones, los editores de la revista Pe Users, que no nos tienen mucha simpatía... ¡Por qué será? 6) No, por el momento no. 7) Tendrás que ir al Club del Cómic o un negocio de ese tipo, ellos tienen unas cajas para guardar las revistas en buen estado.

Al margen de todo eso, quiero decirle a nuestros lectores que las cartas y e-mails se leen en su totalidad, lamentablemente a veces no podemos contestar muy a tiempo y a veces no podemos contestar todas las cartas por esta vía, pero los e-mails son contestados uno por uno. Es un trabajo realmente agotador, pero lo hacemos porque creemos que ustedes se lo merecen. Creo que ya lo había explicado, pero por las dudas lo repito. "Acá le llevamos el

apunte a todos".

NO PUEDO PARAR DE BUSCAR XPC

Hola XTREME PC, mi nombre es Felipe, tengo 13 años y vivo en Capital. Les quería comentar, que hacen un muy buen trabajo, ¡sigan así! Desde que compré mi primer número que fue el 4, me pude parar de buscar el 5, y voy a hacer lo mismo con los demás. Tiene todas las secciones necesarias para que sea una excelente revista. Tengo unas preguntas: 1) ¿Hay trucos para el Tomb Raider 2? ¿Cuáles? 2) ¿Hay trucos de energía infinita o municiones infinitas, para el Resident Evil? 3) ¿Qué juegos de aventuras me recomiendan (prefiero las aventuras gráficas)? Tengo una Pentium 200-MMX, con 16 MB de RAM, compactera de x8 y la Monster 3D. ¡Chau!

Felipe H. Maglietti - Cap. Fed.
llarra@intramed.net.ar

1) Si. Primero hay que sacar una bengala (con el 1, después dejar apretado el SHIFT, y camina un paso adelante, un paso atrás. Salta el SHIFT y girá tres vueltas completas a la derecha tres veces. Entonces después: a) Saltá hacia atrás: Te da todas las armas. b) Saltá hacia adelante: Pasa al siguiente nivel. 2) No, lo único que podés hacer es lo siguiente: Si terminás el juego en menos de 2 horas, cuando empezás un partido nuevo el juego te da un lanzo-misiles con munición infinita. Algo addito, pero vale la pena probar. 3) Las de LucasArts (la saga de Monkey Island, Indiana Jones y Maniac Mansion), los Broken Sword y el Hollywood Monsters, por nombrar algunos.

NO A LOS CHEATS POR INTERNET

Hola, yo escribí hace poco diciendo que los videos de QUAKE2 no me funcionaban. Les recuerdo que tengo una Pentium 233 MMX y una Viper330, pero sin Monster. Por favor díganme como solucionar este problema porque no entiendo como se relacionan los niveles.

También quería decir que estaba de acuerdo con Fernando G. Riganí, que escribió en la edición 5, diciendo que no le gustaban los tramposos en Battle.net. DIABLO es uno de mis juegos preferidos, pero sólo fui a Battle.net 3 veces, ya que había tantos PlayerKillers y Cheaters, que no sólo me mataban apenas bajaba al dungeon, sino que se habían bajado el Patch para matarte en el pueblo. Y ni hablar de Planet Westwood, que cuando estás haciendo tu refinera en el Red Alert te arrasa un tipo que sólo se dedicó a hacer un millón de soldaditos.

Muchas Gracias por leer mi carta, la revista está re buena y espero que hagan muchas ediciones más.

Hernan Jares Canovas
logis@cpsarg.com

Los videos del Quake no tienen ninguna relación con la historia, sólo te muestra a un tipo (que sos vos) en un mapa con una línea que conecta los niveles. para ver lo que tenés que hacer tenes que seguir las instrucciones de la computadora (con FI).

¿CASI UN CLASICO QUE NO ES CLASICO?

Con sorpresa descubrí el No. 1 y me impactó, luego con ilusión y alegría vi crecer la mejor revista

de juegos argentina. Con mi corazón de niño les pedí si podía recomendar su revista en mi página de Internet donde (con orgullo) se puede escuchar el Himno Nacional Argentino y desee (con orgullo) recomendar su revista.

Y al empezar el No. 5 y notar en el Correo de Lectores la alusión a "Casi un Clásico" me asusté. Y continúe con la lectura de la revista con más atención.

1) EMULADORES: Creo que esta de más, me hicieron recordar a PC JUEGOS que terminó uniéndose a otra revista y en extinción. Sacaban cualquier nota con tal de rellenar.

2) SOLUCIONES: Muy bueno, a todos nos interesa.

3) LA ZONA 3D: Parece una sucursal de Id Software (¿Sólo existe el QUAKE?). Señores, tienen idea cuanto sale el pulso telefónico para sólo enfrentar a uno y con un juego de tanto requerimiento de hardware como para conectar por módem; y disculpen pero yo como la mayoría sólo tenemos una línea telefónica (o telecom). No sería más interesante explicar como conectar dos PC por un cable Link (55) a los COM; o en todo caso con dos placas de Red (155) a los COM y un cable LAN (75) y poder jugar 5 Hs. sin más gasto que nuestro cerebro. Aunque tengamos que llevar la CPU y el monitor bajo los brazos.

4) INFORME ESPECIAL: "últimos periféricos indispensables para todo jugador" yo, todavía juego con el teclado y el Mouse (como la mayoría), y me parece que era XTREME PC made in ARGENTINA, pero los precios son en USA.

HARDWARE: Excelente! (sólo faltó el precio en el mercado argentino).

REVIEWS y PREVIEWS: ¡Excelente!

NEWS: Bueno. He encontrado cierta tendencia a incrementar la publicidad. Y quisiera recordarles que el promedio del mercado argentino apenas supera el P100 Mother VX - 16 de Memoria y una Trident de 1Mg. Voodoo2 ??? 350\$ 3Dfx ??? 250\$ Vipper ??? 230\$ Y que cada juego respetable con su respectivo manual esta en 40\$ en adelante. ¿A quién va dirigida su revista? Desde ya, gracias.

PD: PROMEDIOS= 75%

Hugo
laco@bigfoot.com

Espero que no te moleste Hugo, pero como quería contestarte los puntos que me destacás, les puse un numerito, ok? Bueno, vamos por partes: 1) Me extraña que pienses que sacamos cualquier cosa con tal de rellenar. Tal vez no te sientas identificado con los emuladores, pero muy mucha gente que le siguen apasionando los viejos juegos de la Spectrum a la Commodore 64, y para eso están los emuladores y esa página. Ah, y nosotros accedemos a la mayoría, y si nuestros lectores piensan que la sección emuladores no vale la pena, se sacará sin dudar. 3) No es una sucursal de Id Software ni mucho menos, pero no hay duda que en la actualidad el juego 3D (o los juegos) que tienen más soporte por parte de los usuarios, con modificaciones como skins, mapas, mods, models, etc. son los dos Quake. Jugar por red es sencillo, lo complicado es jugar por módem, ya que el juego supuestamente no lo soporta. A partir del próximo número vas a ver un par de direcciones para bajarse cosas del Jedi Knight. 4) Los precios están en

dólares porque la mayoría de los periféricos no están disponibles en Argentina, pero nosotros no queremos mostrar lo poco que se consigue acá, sino todo lo que se pueden llegar a comprar, tanto en un negocio que los importe (como es el caso de los gamepads de Gravis, que si en algunos comercios se pueden conseguir) como si tienen suerte y alguien se los puede traer de USA.

Con respecto a la publicidad nosotros hacemos todo lo posible para que se incrementen más a más, porque eso nos va a dar la posibilidad de mejorar la revista y la calidad de internet, pero por el otro lado tenemos una regla de oro, que es la siguiente: A más publicidad, mayor cantidad de páginas y más notas. Eso hace que las cosas se nivelen. Y como decís vos, que es cierto, muchos tienen máquinas como la configuración que mencionaste, pero si quieren cambiar, o buscan precios o marcas, las van a encontrar en la revista. No podemos dejar de mostrar una placa porque es cara, ¿no te parece?

UN MENSAJERO DEL FUTURO

Hola gente de XTREME PC:

Primero que nada quería felicitarlos por la revista, no puedo explicar mi alegría al leer tan buena revista sintiendo con orgullo que es hecha en Argentina. La calidad gráfica y la información de las notas es impresionante. Tengo un par de dudas que quisiera que me respondan: 1) ¿Qué computadora me recomiendan basándose en el informe del número 4? 2) ¿Qué juego de la siguiente lista me convendría comprar? (hablando en general y no sólo en la calidad gráfica): Unreal, Half Life, Duke Nukem Forever, Prey y Turok. 3) ¿Podrían publicar las soluciones del Command & Conquer 2 y del Duke Nukem Forever? 4) En el Quake 2 cómo hago para crear niveles, ¿dónde tengo que ir? 5) ¿Va a salir el Quake 3? Bueno, eso es todo.

Felicitaciones de nuevo y que sigan así.

PD: Espero que publiquen mi nota para compartir mis dudas con los otros lectores.
¡Aguante XTREME PC!

Agustín Barbieri
Ing. Maschwitz - Bs. As.

1) Eso depende de la plata que tengas. La intención de la nota era guiarte para la compra según la paciencia que quieras, y ver si te alcanza. 2) Por ahora el Turok, ya que los otros no salieron, y la verdad es que no me gusta recomendar un producto que no está terminado o que no va andar. 3) Si, cuando salgan los juegos, no hay problema, pero me parece que estás un poco adelantado, ¿no? 4) www.worldcraft.com 5) Si, seguramente el año que viene, eso es lo que Carmack anunció hace pocos días.

LA FORMA DE DECIR LAS COSAS

Primero quisiera enviarles un saludo a las personas que forman parte del equipo de trabajo de XTREME PC.

Ante todo quisiera aclararles que no me gustaria que la sección "correo de lectores" pierda su objetivo. Tal vez esté equivocado, pero para mí esta sección es donde el lector envía sus dudas, preguntas e inquietudes y no haciendo comentarios sobre lo que tal fulano o tal mengano escribió. Tal vez sí para ayudar en algo a algún lector. Pero sólo para

eso. Tampoco me gustaria que ustedes permitieran que los lectores lo usen para tal fin.

Este te lo comento porque ayer compré el número 5 de la revista y en dicha sección encontré con un lector que hizo unos comentarios sobre un correo que les envié y publicaron en el número 2. Esos comentarios no me parecieron con onda y dije cosas que yo había dicho, tal vez yo me explique mal o no entendió lo que quise decir.

Empecemos:

1) Por el lado dice "Quiere hacer algunos reclamos a los lectores diciendo: Por empezar a la página 10, que pidió cambios en la revista y que para él fueron desconcertantes", considero que no pedi nada, solo fue un humilde comentario ya que con muchos amigos cuando hablamos temas de computación y revistas, enseguida decimos que acá siempre se hicieron revistas con formato distinto al resto. No lo pienso solo yo, coincidimos muchos en lo mismo. Por eso luego comenté que tal vez era el primer año y debían ganar mercado (que de hecho ya lo han ganado) y obviamente no van a sacar una revista con 300 páginas, 78 CD de regalo, porta CD, estuches, un mueble de caoba y un largo etc. ya que todo eso tiene un costo y tal vez no la compra nadie. Pero yo no pedi ningún cambio. Acepto tu respuesta que fue: Que les pareció un tanto incómodo el de las españolas ya que para guardarlas hay que doblarlas y el tamaño esta obsoleto. La acepto totalmente.

2) Por otro lado cuando hace referencia "a los CDs de regalo, cosas que le desagradaron totalmente y aunque le respondieron..." creo que no debería haber escrito nunca para pedirlos". Fijate que cada vez son más los lectores que pedimos CDs con demos de juegos, creo que está en desacuerdo con todos los que pedimos CDs. Lo sé yo dije: Tal vez ya hayan pensado en hacer una revista más grande y a lo mejor con CD... Tu respuesta fue: El CD es un proyecto que estamos estudiando, porque nos encantaría compartir con ustedes los demos de los últimos juegos. También la acepto y tu respuesta fue que inclusive a él le va a servir ya que no tiene acceso a Internet.

3) Lo que me resultó bastante chocante fue cuando dijo "aunque le respondieron...", ¿Por qué no me van a contestar? Si yo no estoy diciendo nada malo ni los insulto ni les falto al respeto ni nada por el estilo. Además cuando dice que mi actitud es egoísta, ambiciosa e idiota. Ambiciosa tal vez tiene razón porque quiero que la revista sea la mejor (que para mí ya la es) y para muchos otros lectores también, y como es Argentina quiero que sea la mejor al menos en Latinoamérica. Si soy ambicioso, lo soy como persona porque quiero el mejor en lo que hago, al menos tratar y romperme (ya saben que) por serlo, pienso que todos queremos ser los mejores en lo que hacemos. OJO sin cagar a nadie ni serruchando el piso para serlo. Idiota no me considero para nada (¡ahí ya se equivocó un poquito!), tal vez como todos tenemos en algún momento algo de idiotas, pero no lo soy como para enviar un correo sabiendo que lo van a publicar en el próximo número y lo va a leer un toco de gente, ¿no te parece? Y eso de que si no pensé que tal vez haya mucha gente que llegue con lo justo para comprar la mensual (haciendo referencia cuando dice: ¿es posible que sea quincenal?), ¿Qué tiene que ver?, yo considero millonario, pero no me vengas a decir que en todo el mes no vas a tener 4 mangos con 90 para comprar la revista, entonces que Diego no vaya a bailar (si es

que va), que se compre 3 paquetes menos fasos en el mes (si es que te fuma) o un largo etc. No dudes que si la revista la hacen quincenal la vamos a seguir comprando, y si pones un CD y aumentas el precio (como sería lógico) la vamos a seguir comprando.

Lo que no entiendo de este pibe es para que quiere un club de socios con carnet y todos los chiches. ¿? Tal vez se refiera a una suscripción anual a la revista y que le llegue directamente a la casa. Obviamente se lo que es un club de socios, de hecho estoy en Cuadrante (que es el club de fans de Star Trek aquí en la Argentina) y hacemos reuniones mensuales y obras de beneficencias. Pero parece que debería ser un proyecto para más adelante donde XTREME PC haga reuniones en ciertos lugares y tal vez tengamos descuentos presentando ese carnet en algunos locales.

Te pido por favor que me respondan lo que piensan al respecto. No acepto que un lector escriba esas cosas y que ustedes lo dejen. Porque no quiero que correo de lectores se transforme en una guerra de lo que dijo tal o cual persona. Por eso como te dije al principio, considero conveniente que alguien de la revista aclare que esta sección no esta hecha para eso y que no van a publicarse cosas que la gente opine en un sentido ofensivo, si como dije antes para colaborar con el lector, pero vuelvo a reiterar que hay formas y formas de decir las cosas.

Desde ya muchas gracias y un fuerte abrazo.

Marcelo Ricardo Macchi
macchir@ba.astro.com.ar

El tema es bastante complicado, Marcelo. Por un lado creo que tal vez se le haya ido un poco la mano a Diego en la forma de decir las cosas, pero yo pienso que este es el lugar para zanjar las diferencias entre lectores si las hay. Además yo no debo de ninguna manera (es mi forma de opinar) cobrar el derecho de opinar de nadie, tanto sea de un lector que se queja de la revista o lo que le gustaria que la revista tuviera, como el de estar en desacuerdo con la los comentarios de otro lector en esta sección. Creo que nadie se debe ofender por esto, ¿No te parece que las cosas serian muy aburridas si todos pensáramos igual? Lo importante de esto es que todos nos están ayudando a realizar una revista cada mes un poco mejor, rehaciendo nuestros errores y mejorando nuestros aciertos.

UN BICHO RARO FUERA DE FOCO

Queridos amigos de XTREME PC:

Me tomo la libertad de llamarlos amigos porque ya es el segundo número de la revista que adquiero de Uds. y los he adoptado como tales; realmente decidí a escribirles porque vi la importancia que le dan al correo de lectores y la cantidad de espacio que a ello le dedican y eso me dio la pauta de la enorme voluntad de prestar un servicio, además de tomarlo como un medio de vida. Otros medios a veces no dan ni acuso de recibo de cartas y uno no sabe si la carta no llegó o la descartaron dándole lugar a otras.

Felicitaciones por su trabajo, no tiene desperdicio y yo como tantos otros bogamos para que muy pronto puedan lanzar un número con demos jugables.

Tengo 45 años pero siempre llevo mi niño dentro y juego con mis hijos como de par en par y hay

algunas preguntas que quisiera hacerles a Uds. que son capos en esto: 1) ¿Se acuerdan del Rebel Assault 1? Bueno, no encuentro la forma de pasar el nivel de KAIBURR y estoy por desfallecer y perder mi fama delante de mis hijos de buen piloto.

¿Cómo paso para saltar el juego de la cueva con los robots flotantes o para pasar los niveles? 2)

¿Cómo paso los niveles del Día de la Independencia, que también lo tengo en la caja de los imposables?

3) Me pueden explicar algo, ya que soy un poco nuevo y mucho no entiendo de esto. ¿Cuáles son las placas de video y las que se adosan a ellas son las mejores? Puesto que tengo una galleta bárbara en la cabeza de nombres pero no sé cuál es cual, si me pueden tirar algunas marcas de ellas se los voy a agradecer pues me van a desaznar, a veces los vendedores te hablan en un idioma que para los nuevos en esto parece chino básico y cuando les pedis que te expliquen de nuevo te miran como si fueras un bicho raro fuera de foco, caduco y de otro mundo.

Bueno, desde ya les agradezco el tiempo y la atención dispensada. Aprecio mucho su trabajo y los felicito. ¡Éxitos!

PD: Me queda una más en el tintero: ¿Cómo paso los niveles del X-Wing vs. Tie-Fighter?

Adolfo Héctor Gianfortone
Capital Federal

1) Trucos para el Rebel Assault: Para activar el modo de cheat esperá que aparezca el logo animado de LucasArts. Mové el joystick ARRIBA y apretá el botón de disparo, después ABAJO y disparo, y ZQUIERDA y disparo, DERECHA y disparo. Vas a escuchar un timbre y una voz diciendo

"LucasArts", con esto el cheat está activado. Los trucos son los siguientes: [x] Recupera la vida [1-0] Pasa los niveles 1 al 10 [A-E] Pasa los niveles 11 al 15 [Esc] Termina la sección o niveles. 2) ¿Andá al menú principal del ID4 y poné uno de los nombres que te damos en "Player Name". [LIVE FREE] Invenible [TOURIST] Selecciona los niveles. 3) Mirá la nota de este número que te explica todo sobre placas 3D 4) Lamentablemente no hay trucos para el X-wing vs. Tie Fighter.

CD DE LA REVISTA

Queridos amigos de XTREME PC:

Hola, me llamo Federico, tengo 13 años y quería decirles que son la mejor revista de PC que existe. Tengo algunas dudas y pedidos: 1) ¿Podrían cuando saquen el CD ponerle además de las mejores demos, patches para los juegos (como patches 3D) y demos de números anteriores? Ya que algunos no tenemos Internet. 2) Quisiera que en la sección review pusieran los precios de los juegos. 3) ¿Hay alguna diferencia entre una placa 3D y una con tecnología 3Dfx? Yo tengo una 33Virge. ¿En qué categoría entra? ¿Se la podría utilizar con la Monster 2? 4) ¿Podrían sacar un informe sobre lugares donde

jugar al Quake en una resolución más alta de la que viene en el juego original (que es bastante pobre)?

Bueno, nada más, así así y gracias por hacer una revista tan buena.

PD: Quisiera que saquen una nota comparando la Voodoo y la Monster 2.

Federico Damián Verdini
Capital Federal

1) Los patches van a incluirse en el CD. Lo otro lo estamos estudiando, para incluir demos de juegos que hayan salido en revistas anteriores al CD que realmente valgan la pena. 2) Tené en cuenta que la mayoría de los reviews están realizados de juegos que compramos en USA y acá no salieron, así que estimar el precio del producto fabricado en Argentina sería producto de nuestra imaginación, y nuestra intención es ser más específicos. 3) Sí, se la puede conectar con una Monster 3D2. Si querés interiorizarte más en el tema mirá la nota especial de placas 3D de este número. 4) Como no, más adelante lo vamos a hacer. 5) En la consola (se accede apretando "-" en el juego) pone "vid_mode XX", eso te va a dar una lista de los modos disponibles, junto con un número. Después poné el número que corresponde a la resolución que quieras en el comando "vid_mode XX" donde XX es el número.

NO ME DEFAUDEN

Sres. XTREME PC

¡Al fin! Esto es lo que dije cuando vi su revista. Al fin una revista de PC 100% Argentina.

Me llamo Ariel Amantea y tengo 16 años.

Anteriormente he escrito a otras revistas de videojuegos y de PC (que prefiero no nombrar) pero nunca en mi vida publicaron mis cartas. Como vi que publican las cartas de la mayoría me decidí a escribirles, pensando en que no estoy perdiendo mi tiempo. No me defrauden. Bueno, me dejo de decir huevadas y paso a hacerles unas preguntas: 1) Quisiera saber si hay algún emulador de Playstation para PC. 2) Si es así, ¿se pueden usar los CDs de esta consola en la PC? 3) ¿Qué máquina se necesita para correr este emulador? 4) ¿Dónde lo consigo? 5) Aconsejame una placa para ver TV en la PC, económica y de buenas prestaciones. 6) Hagan unas páginas con las fatálities, golpes, animalities, brutalities, etc. del Mortal Kombat Trilogy. 7) Dedicame algún truco del Rayman. 8) ¿Qué máquina necesita el Oddworld?

Bueno, ya me dejo de joder con las preguntas y me despido rogándoles que publiquen mi carta. Espero que mi carta no les haya parecido aburrida y les sirva apoyando para que saquen un CD (aunque si sigue siendo así no me molestará).

Sinceramente les deseo lo mejor para que nunca dejen de hacer la revista tan buena como la hacen ahora. Los felicito.

Ariel Gentile
Marón - Bs. As.

Si, los separamos para que no se agarren a piñas en el medio de la revista y nos desconentren las páginas :) No, la verdad es que el correo lo voy haciendo a medida que va llegando, o cuando tengo un poco de tiempo libre, que cada vez es menos. Pero ustedes no hagan caso y sigan escribiendo que la cosa se pone cada vez mejor!

Federico Damián Verdini
Capital Federal

Ya lo expliqué un poco más arriba, pero si alguna vez no ves tu carta publicada no perdés tu tiempo, sino todo lo contrario, ya que nosotros nos tomamos el trabajo de leer cada carta y e-mail que llega a la Editorial. Obviamente la enorme cantidad de correspondencia hace que no todos puedan ver su carta publicada, pero tus sugerencias y comentarios son anotados y tenidos en cuenta para futuras ediciones. Defraudarte sería leer las cartas y no daries bola, ¿no te parece? Si, hay dos. Uno se llama P5Emu y el otro PEX. Si querés más información sobre los emuladores mirá la sección correspondiente en este número. 2) Sí, directamente. 3) En la Pentium II anda medio flojo, de todas maneras podés correrlo en cualquier Pentium. 4) en www.davesclassics.com 5) La Video Highway TV Tuner, que sale \$120. Te sirve para ver TV y sintonizar radio. Si no, está la Video Highway TR288, que además es PCI, captura imágenes y sirve para hacer pequeñas ediciones. Sale \$300. 6) Prometido para más adelante. 7) Este es un password para 99 vidas, todas las jaulas capturadas y todos los niveles superados: 942KV3W9XD 8) Pentium 75, 16 MB RAM, Windows 95, CD-ROM 4x.

NO ME DEFAUDEN

[Muchas gracias XTREME PC]

Por responderme rápida y precisamente mi carta, y darme una completa información todos los meses.

El motivo principal de mi carta es de darle un mensaje a un genio que vive en Ituzingó: Diego Martín Sánchez. Diego, tu carta me pareció excelente y opino igual que vos. Con respecto a lo que dijiste sobre Marcelo (Cap. Fed) me pareció bien, pero luego busqué su carta en todas las XPC y vi que estaba en el número 2, o sea, después de leer el número 1. Ahora me parece una locura lo que dijo, y excelente lo tuyo. Ojalá que pronto tengas tu PC.

Y ahora, quiero preguntarle algo: ¿Ustedes, en la sección de correo, ponen las cartas de los lectores que quieren CD's con la revista en un sector, y en otro los que quieren dejarla como está? Yo sigo con mi postura: Sigán así siempre.

PD: Me gustaría que publiquen mi carta porque es el único método para comunicarme con Diego Sánchez y otros lectores.

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.

Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.

Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Bolívar 187 - Piso 5ºD (1066) - Capital Federal I E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

Las cartas que no aparezcan aquí por cuestiones de espacio serán contestadas por E-MAIL.

próximo número

PARA QUE VAYAS SABIENDO QUE ES LO QUE SE VIENE

Tenemos que despedirnos, no sin antes elaborar esta página, que como ustedes saben es para anticiparles en qué estaremos trabajando los próximos días.

Como podrán ver al pie de esta nota, los títulos que nuestros especialistas analizarán esta vez son más que tentadores.

Y como siempre toda la última información en la sección de News, La Zona 3D, Emuladores y los mejores trucos y soluciones.

No te pierdas el número seis de XTREME PC, en el que te tendremos preparada alguna agradable sorpresa.

Previews

- Command & Conquer 2
- SimCity 3000
- Extreme Warfare
- Spec Ops: U.S. Army
- Descent: Freespace
- Starsiege (ex-Earthsiege 3)
- Y todas las novedades...



Command & Conquer 2

Reviews

- Burnout
- Die by the Sword
- Starcraft
- Battlezone
- F-22 Air Dominance Fighter
- Frogger
- Deadlock
- Y los últimos lanzamientos...



Die by the Sword

Además...

- **Hardware:** Los últimos accesorios analizados por nuestros especialistas.
- **News**
- **Correo de Lectores**
- **Secciones:** Emuladores, La zona 3D y Lo que viene
- **Soluciones:** Todos los trucos y estrategias para tus juegos favoritos.

NÚMERO SIETE
EN LOS KIOSCOS EL

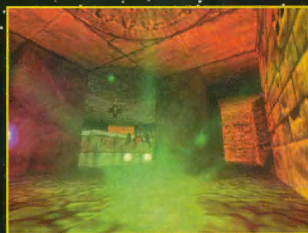
4

DE MAYO
NO TE LA PIERDAS!

FORSAKEN

De la renovada Acclaim y de la mano de Probe (un grupo de desarrollo, adquirido hace poco por la misma Acclaim) llega un nuevo arcade 3D que revolucionará el género.

Forsaken, con una clara inspiración del Descent, la gente de Probe ha creado un gran arcade que explota al máximo las posibilidades de las placas aceleradoras 3D, incluyendo la nueva Voodoo 2. En el juego ya sea en modo para un sólo jugador, o multiplayer, deberemos recorrer los más impresionantes escenarios 3D vistos en mucho tiempo, con una libertad de movimientos de 360 grados.



BALLS OF STEEL™

(Bolas de Acero)



Las vas a necesitar para jugar.

Tensión. Adrenalina. Emociones garantizadas. De los creadores de **Duke Nukem 3D™**, llega el más rápido e innovador pinball digital en el universo. Cinco flippers salvajes, completamente animados con todas las características del pinball real. Podrás ver todo el flipper a la vez o acercarte para tener acción super-detallada! Envía a esos aliens al infierno!

Rieles, bonus, hoyos, blancos, flippers magnéticos, multiball de hasta 5 bolas, rampas, el acelerador 'cyclotron'... **Balls of Steel™** es todo lo que te imagines y muchísimo más! Consigue **Balls of Steel™** y prueba tu hombría!

Representante exclusivo



EL MEJOR SOFT PARA TU COMPUTADORA



TOTAL ANNIHILATION

TOTAL ANNIHILATION™ es estrategia en tiempo real, con unidades y terreno en 3D real: los tanques suben y bajan montañas, sacudiéndose con cada escollo en el terreno. Batallas en diversos paisajes, incluyendo: mundos de lava, planetas helados, desiertos, picos montañosos y archipiélagos rodeados de océano. Construye tus defensas en lo alto de las colinas para una mejor posición de ataque. Intenso combate aire-aire, y tanques anfibios que se sumergen en el agua para ataques sorpresa. Puedes bajar de internet nuevas misiones, mapas y hasta refuerzos, para sorprender a tus enemigos con cientos de nuevas unidades. El revolucionario terreno en 3D de **TOTAL ANNIHILATION™** demanda una estrategia más profunda y genera un realismo nunca antes alcanzado.

Mobilizá tus fuerzas y experimentá...

El Nuevo Campo de Batalla



Balls of Steel™/1997 Total Annihilation™/1997 Todos los derechos reservados. Creados por Pinball Wizards™ y Cavedog™ respectivamente. Publicados y distribuidos por GT Interactive. Edusoft SA es distribuidor exclusivo en la Argentina.

San Luis 3065, Capital-Tel/Fax: 962-7263 (líneas rotativas)

www.edusoft.com.ar



CD MARKET

Av. Córdoba 1170 / 1176 Tel/Fax: 375-1464 / 5 372-5900 L. Rotativas



Balance of Power



F-22 Air Dominance Fighter



Mysteries of the Sith



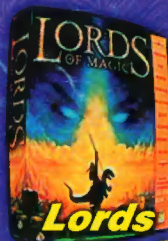
Tex Murphy: Overseer



Buccaneer



"Libro" Flight Simulator '98



Lords of Magic

7cds \$32.-

6cds \$39.-

5cds \$29.-

\$30.-



Phantasmagoria



Linux Febrero '98



Phantasmagoria 2



Gravis PC Game Pad

Diamond

Logitech

Diamond

Fórmula T2

Gravis



Monster 3D2



Mouse



Monster 3D



PC Game Pad Pro



Placa Sintonizadora de FM c/Soft.

Inalámbrico

Envíos al Interior

Tarjetas hasta 12 Cuotas

Solicita al 372-5900 tu catálogo

gratis de ofertas y novedades

CD MARKET, Satisfacción para Impacientes.